

Alexandre Rosado
Cristiane Taveira

Gramática
visual
visual
visual

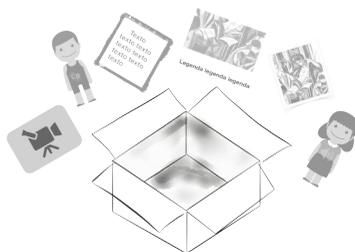
para os vídeos digitais
em línguas de sinais



Alexandre Rosado
Cristiane Taveira

Gramática visual

para os vídeos digitais em línguas de sinais



INES

Instituto Nacional
de Educação de Surdos

GOVERNO DO BRASIL

PRESIDENTE DA REPÚBLICA

Jair Messias Bolsonaro

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

Victor Godoy Veiga

INSTITUTO NACIONAL DE EDUCAÇÃO DE SURDOS

Paulo André Martins de Bulhões

DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO HUMANO, CIENTÍFICO E TECNOLÓGICO

Andreza da Silva Gonçalves Raphael

COORDENAÇÃO DE PROJETOS EDUCACIONAIS E TECNOLÓGICOS

Jean Fuglino de Paiva

DIVISÃO DE ESTUDOS E PESQUISAS

Maria Izabel dos Santos Garcia

EDIÇÃO

Instituto Nacional de Educação de Surdos - INES

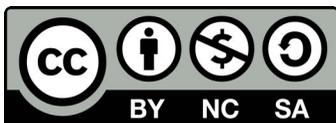
Rio de Janeiro - Brasil

PROJETO GRÁFICO E DIAGRAMAÇÃO

Alexandre Rosado

ILUSTRAÇÕES

Alexandre Rosado



Licença Creative Commons
com restrições para *uso não
comercial e atribuição de autoria.*

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

R798g Rosado, Luiz Alexandre da Silva.

Gramática visual para os vídeos digitais em línguas de sinais
[recurso eletrônico] / Luiz Alexandre da Silva Rosado e Cris-
tiane Correia Taveira. — Rio de Janeiro: INES, 2022.

202 p. : il. color.

1. Surdos - Educação. 2. Língua de sinais. 3. Gramática 4.
Gravações de vídeo. I. Título. II. Taveira, Cristiane Correia.

CDD 371.912

ISBN 978-85-63240-12-5

Instituto Nacional de Educação de Surdos

Rua das Laranjeiras, nº 232

Rio de Janeiro, RJ, Brasil - CEP: 22240-003

Livro produzido em formato de *e-book* (distribuição gratuita)

1ª edição, junho de 2022

Sumário

AGRADECIMENTOS.....	9
PREFÁCIO	11
INTRODUÇÃO	18
TÉCNICAS REDACIONAIS UTILIZADAS.....	18
HISTÓRICO DA PESQUISA E OBJETIVO DESTA OBRA	20
RENASCIMENTO VISUAL: A SURDO-MEMÓRIA NASCENTE	29
ESTRUTURA DO LIVRO	37
CAPÍTULO 1 VISUALIDADE E LETRAMENTO	39
1.1 VISUALIDADE E A EDUCAÇÃO DE SURDOS.....	40
1.2 LETRAMENTO VISUAL E A ANÁLISE DA COMPOSIÇÃO	52
CAPÍTULO 2 GRAMÁTICA VISUAL	62
2.1 APRESENTANDO OS SETE ELEMENTOS BÁSICOS.....	67
1. Ator/atriz sinalizante	68
2. Ator/atriz oralizante	69
3. Massa textual.....	70
4. Imagem: ilustração, desenho, pintura, fotografia ou gráfico	71
5. Legenda em língua oral escrita alfabética	72
6. Cenário natural ou fundo artificial	73
7. Vídeo menor sobre vídeo principal (PIP).....	74
2.2 EXEMPLOS DE APLICAÇÃO DOS ELEMENTOS BÁSICOS	76
Exemplo 1	76

<i>Exemplo 2</i>	77
<i>Exemplo 3</i>	78
<i>Exemplo 4</i>	78
2.3 VARIAÇÕES DOS ELEMENTOS.....	79
1. <i>Tamanho</i>	79
2. <i>Corte/enquadramento</i>	81
3. <i>Posição na tela</i>	85
4. <i>Grupos</i>	86
5. <i>Formato</i>	87
6. <i>Espaçamento</i>	89
7. <i>Rotação</i>	90
<i>Considerações a respeito das variações</i>	91
2.4 RELAÇÕES ENTRE OS ELEMENTOS	93
1. <i>Repetição</i>	94
2. <i>Simetria</i>	96
3. <i>Assimetria</i>	97
4. <i>Ampliação/redução</i>	98
5. <i>Atração/proximidade</i>	100
6. <i>Alinhamento</i>	102
7. <i>Peso</i>	104
8. <i>Quantidade/predomínio</i>	105
9. <i>Espaço</i>	107
10. <i>Sobreposição</i>	108
<i>Considerações a respeito das relações</i>	109
CAPÍTULO 3 EXERCÍCIOS DE APLICAÇÃO	112
EXERCÍCIO DE APLICAÇÃO 1	113
EXERCÍCIO DE APLICAÇÃO 2	115
EXERCÍCIO DE APLICAÇÃO 3	117
EXERCÍCIO DE APLICAÇÃO 4	120
EXERCÍCIO DE APLICAÇÃO 5	122
EXERCÍCIO DE APLICAÇÃO 6	125

EXERCÍCIO DE APLICAÇÃO 7	127
EXERCÍCIO DE APLICAÇÃO 8	129
CAPÍTULO 4 SOLUÇÕES VISUAIS ATÍPICAS	132
4. 1 SOLUÇÕES VISUAIS RELATIVAS À LEGENDAGEM.....	135
<i>Cor e contorno da legenda.....</i>	<i>135</i>
<i>Sobreposição do ator/intérprete sinalizante.....</i>	<i>136</i>
<i>Destaque de texto 1.....</i>	<i>137</i>
<i>Destaque de texto 2.....</i>	<i>138</i>
4. 2 SOLUÇÕES VISUAIS RELATIVAS AOS SUBTÍTULOS.....	139
<i>Tamanho e sobreposição da massa textual.....</i>	<i>139</i>
4. 3 SOLUÇÕES VISUAIS RELATIVAS AOS ATORES/INTÉRPRETES ...	141
<i>Varição de tamanho.....</i>	<i>141</i>
<i>Tamanho ampliado</i>	<i>142</i>
<i>Varição de posição.....</i>	<i>143</i>
<i>Sobreposição vídeo sobre vídeo.....</i>	<i>144</i>
4. 4 SOLUÇÕES VISUAIS RELATIVAS ÀS IMAGENS.....	145
<i>Varição de tamanho.....</i>	<i>145</i>
<i>Varição de posição e movimento</i>	<i>146</i>
<i>Efeitos de cor/tonalidade.....</i>	<i>147</i>
4. 5 SOLUÇÕES VISUAIS RELATIVAS AO CENÁRIO	148
<i>Desfoque.....</i>	<i>148</i>
4.6 MARCAS DISTINTIVAS DAS SOLUÇÕES VISUAIS ATÍPICAS.....	149
1. <i>Primeira especificidade</i>	<i>149</i>
2. <i>Segunda especificidade</i>	<i>151</i>
3. <i>Terceira especificidade.....</i>	<i>152</i>
CONSIDERAÇÕES FINAIS	154
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	158
LISTAGENS	167
LISTA DE FIGURAS	167

LISTA DE TABELAS	172
LISTA DE VÍDEOS CONSULTADOS AO LONGO DA PESQUISA	173
LISTA DE IMAGENS ADAPTADAS	187
ÍNDICE DE ASSUNTOS	189
SOBRE OS AUTORES.....	196
PÁGINAS IMPORTANTES	198
<i>Instituto Nacional de Educação de Surdos</i>	<i>198</i>
<i>Mestrado profissional em Educação Bilíngue (PPGEB)</i>	<i>199</i>
<i>Grupo de Pesquisa "Educação, Mídias e Comunidade Surda" ...</i>	<i>200</i>
<i>Revista Espaço</i>	<i>200</i>

Agradecimentos

Ao Instituto Nacional de Educação de Surdos (INES) pelo fomento através de bolsas de pesquisa (PIC) e extensão (PRO-Ext) que sustentou parte dos esforços envolvidos na elaboração deste livro.

Ao Departamento de Ensino Superior do INES (DESU) pela infraestrutura que abriga nossas reuniões do grupo de pesquisa *Educação, Mídias e Comunidade Surda* desde 2015.

Ao Departamento de Desenvolvimento Humano, Científico e Tecnológico do INES (DDHCT) e sua equipe pela recepção e acolhimento da proposta de publicação deste livro no formato *e-book*, o que viabilizou sua distribuição gratuita.

Às pesquisadoras veteranas, parceiras e colaboradoras nas variadas frentes de trabalho do nosso grupo de pesquisa: Tatiana Lebedeff (UFPeL), que gentilmente aceitou ser a prefaciadora deste livro, e Claudia Pimentel (INES), companheira na área de contação de histórias e nas atividades de nossa linha de pesquisa no curso de mestrado.

Aos ex-bolsistas do nosso grupo de pesquisa Thiago Moret, Renan Aprigio, Carina Melo, Liliane Bastos, Matheus Gomes e Ana Paula Fiuza, que contribuíram na seleção de vídeos em línguas de sinais e em discussões para o preenchimento, desenvolvimento e aperfeiçoamento de nossa ficha de análise.

Aos participantes do grupo de pesquisa que, nos últimos 7 anos, contribuíram em variados momentos em discussões teórico-práticas para o desenvolvimento deste trabalho: os pesquisadores Alexandre Albuquerque, Stela Fernandes e Maria Inês Ramos e as estudantes do curso de Pedagogia do DESU/INES Elen Núbia Campos e Fabiana Dias Santos.

Aos professores, aos estudantes e demais debatedores que participaram das discussões iniciais desta pesquisa em disciplinas do curso de Mestrado Profissional em Educação Bilíngue do INES (PPGEB), em cursos de extensão ofertados no DESU (antes e durante a pandemia do coronavírus), em eventos científicos variados, o que nos incentivou a escrita e publicação de artigos sobre o tema gramática visual para vídeos em línguas de sinais.

Por fim, agradecemos antecipadamente todos os leitores deste livro e suas futuras contribuições e sugestões de acréscimos a esta pesquisa.

Os autores

Prefácio

O livro, em formato digital, aterrissou no meu desktop no início de janeiro de 2022. Eu estava em férias e prometi que assim que retornasse escreveria o prefácio. O convite havia enchido o meu coração de felicidade e orgulho. Felicidade porque a área da discussão do Letramento Visual, da visualidade no campo da educação de surdos, carecia de produção atualizada. Orgulho por acompanhar a trajetória de longe (pela distância em quilômetros) e, de perto (pela distância em *bytes*) desses dois pesquisadores tão comprometidos com a área, que destinaram a mim o convite.

Mas, tenho que admitir, não sou uma pessoa que leia muitos prefácios. Dou pouca atenção a eles pois o que me interessa mesmo é o miolo do livro. Eu não sabia muito bem como iniciar ou terminar este texto pelo simples fato de que não sou uma leitora assídua de prefácios, tenho uma significativa carência de letramento desse gênero.

Eis que ao retornar das férias, inicio a leitura do livro e começo a entrar em pânico com a tarefa a mim tão carinhosamente solicitada: escrever o texto “prefácio”. Confesso que fui para a web perguntar aos oráculos as dicas para a estrutura de um prefácio. Um dicionário online me responde secamente:

Prólogo; texto introdutório que pretende apresentar ou introduzir o conteúdo de uma obra literária, normalmente conciso e escrito pelo autor ou por outra pessoa¹.

A expressão “normalmente conciso” me incomodou, sobremaneira. Como ser concisa na apresentação de uma obra pela qual eu estava esperando tanto e que foi escrita por pessoas com as quais tenho uma relação afetiva/acadêmica tão cara para mim?

Conversei com uma colega entre a possibilidade de ser concisa e direta ou ser eu mesma, meio caótica, porém autêntica e cheguei à conclusão de que, se os autores solicitaram a minha escrita, eles tinham a consciência da segunda possibilidade, ou seja, que eu não lograria a concisão.

Então, queridos e necessários leitores (necessários porque a área requer muita leitura), aqui lhes escrevo um prefácio nada conciso para apresentar este livro, escrito pela Cristiane Taveira e pelo Alexandre Rosado, pesquisadores da visualidade e professores do Instituto Nacional de Educação de Surdos (INES).

A primeira vez que entrei em contato com os pesquisadores foi em 2014. Recebi, por email, um convite para participar da banca de uma Tese de Doutorado desenvolvida no Programa de Pós-Graduação em Educação da PUC do Rio de Janeiro. A orientadora era simplesmente a ícone da Didática, a professora Vera Candau. Fiquei muito curiosa com o

¹ <https://www.dicio.com.br/prefacio/>

convite, pois não entendia como haviam me encontrado no interior do Rio Grande do Sul, numa Universidade de certo modo periférica. Para minha grata surpresa, a Doutoranda, que era a Cristiane, havia utilizado minha produção acadêmica na sua Tese para discutir a didática de professores surdos tendo como foco a visualidade. A Tese de Cristiane é tão potente, relaciona tão bem empiria com teoria que em 2015 recebeu o Prêmio CAPES de Tese.

Após a defesa (naquele período pré-pandêmico era presencial), que foi o nosso primeiro encontro no Rio de Janeiro, estabelecemos uma relação afetiva/acadêmica que resultou em várias parcerias e participações em atividades docentes.

No desenrolar dessa parceria, em 2018, o nosso grupo do projeto MathLibras visitou o Grupo de Pesquisa Educação, Mídias e Comunidade Surda do qual Alexandre e Cristiane são líderes. Queríamos uma opinião de quem já estava imerso na pesquisa e produção de mídias em Línguas de Sinais sobre nossos primeiros vídeos. As avaliações e considerações de Alexandre e Cristiane provocaram uma virada de 180° na concepção dos vídeos subsequentes. A expertise de ambos nos fez repensar praticamente todos os passos da produção dos vídeos. Desde lá aguardava por um material que auxiliasse a pensar a produção de vídeos sinalizados, que desse uma orientação mais técnica e explicitasse melhor a relação entre Letramento Visual e a produção de vídeos sinalizados.

Alexandre é formado em Comunicação Social e Cristiane em Pedagogia, ambos imersos na cultura digital. O livro evidencia o amálgama de duas formações distintas que se debruçam para estudar e compreender uma temática tão discutida e, ao mesmo tempo, tão pouco formalizada, que é a visibilidade na educação de surdos e, mais especificamente, a produção de vídeos sinalizados.

Para explicitar a importância do material aqui prefaciado (minha nossa, que responsabilidade!) vou conversar com Peluso (2019), professor e pesquisador uruguaio da *Universidad de la Republica* (UDELAR) que discute a Textualidade Diferida. Por Textualidade Diferida o autor compreende a textualidade que é deslocada de seu momento de enunciação. Ou seja, é uma textualidade que é produzida para ser compreendida em um contexto diferente do qual foi produzido. Para que isso possa acontecer, sugere Peluso, a textualidade deve ser incorporada por uma tecnologia linguística, nesse sentido, por uma tecnologia que tem por objetivo tirar o texto de seu contexto de enunciação, transformando-o em um objeto físico independente do enunciador. Esta tecnologia faz com que o texto diferido se diferencie daquele que, por não ser diferido, fica submerso no contexto conversacional. A principal característica dos textos diferidos, de acordo com o autor, é a de ser permanente, objetivados (em objetos físicos) e interpretáveis. Por permanente o autor explica que o texto se diferencia da oralidade, que evanesce, desse modo, o texto diferido sobrevive para além do momento de sua enunciação.

Peluso argumenta que as tecnologias da língua que habilitam este tipo de textualidade podem ser de dois tipos: representacionais (escrita) ou registráveis (áudio ou gravações em vídeo). A partir da problematização da Textualidade Diferida, Peluso evidencia o grande papel da gravação em vídeo para as pessoas surdas e para o registro de textos em Língua de Sinais.

Alexandre e Cristiane ampliam a discussão da Textualidade Diferida ao trazer o conceito de surdo-memória, na introdução do livro, explicitando o impacto que a possibilidade de registro em vídeo provocou para as pessoas surdas, com a garantia de registro (permanência e não efemeridade) e criação de acervos de suas produções culturais sinalizadas, dos textos em línguas de sinais, de todos os gêneros possíveis.

A possibilidade de gravação e compartilhamento, a partir das novas tecnologias digitais de informação e comunicação ensejou uma produção ilimitada de vídeos tendo como produtores e receptores usuários e/ou interessados em línguas de sinais. Entretanto, pela própria incipiência da área, não havia uma proposição, uma formalidade ou, ainda, uma gramática visual para os vídeos em línguas de sinais. Gramática essa que contribuisse para analisar, compreender e produzir vídeos sinalizados.

É possível perceber que para a escrita desse livro os autores se pautaram em pesquisa bibliográfica e análise empírica. A pesquisa bibliográfica transita pelos temas de Letramento/alfabetismo visual e Gramática Visual, apresentados no

capítulo 1. Buscam nas artes, estudos midiáticos e design uma possibilidade de diálogo com a produção de vídeos. Pela empiria, analisam os frames, os cortes de vídeos produzidos para ou por surdos para compreender, analisar e avaliar os elementos visuais constitutivos desses vídeos e, assim, produzir um material que indique orientações para futuros produtores de textos diferidos em línguas de sinais.

Cabe salientar que os autores foram extremamente generosos com os leitores, pois eles não apenas apresentam suas inferências acerca dos elementos constitutivos (que são sete) no capítulo 2, como disponibilizam uma série de exemplos (também no capítulo 2) e exercícios (capítulo 3) para facilitar a compreensão dos elementos em si, como aplicações, variações e as relações entre eles.

No capítulo 4, Alexandre e Cristiane brindam o leitor com uma ideia disruptiva, ou seja, com o que não é frequente nem comum nos vídeos analisados, o que não é da “norma”, mas que agradou os usuários surdos justamente pela inovação nos vídeos. Esse capítulo é intitulado de “Soluções Visuais Atípicas” e provoca o leitor a pensar para além das práticas já consolidadas de produção de vídeos sinalizados.

Os autores finalizam comentando que buscaram analisar as composições dos vídeos sinalizados a fim de oferecer bases para a construção de uma gramática visual que pudesse dar suporte aos produtores de vídeos em línguas de sinais de modo a esquematizarem previamente suas concepções em representações icônicas, ao estilo de um *storyboard*. Na minha

singela opinião, após ver tantas videoaulas durante a pandemia, dos mais diversos temas e para os mais diferentes públicos, acredito que o livro será uma excelente fonte de orientação e inspiração para produtores de vídeos, independentemente da língua, seja ela oral ou sinalizada.

Para finalizar esse prefácio nada conciso, desejo ao leitor a compreensão de que a Gramática Visual aqui proposta não significa um engessamento, uma prescrição de como fazer vídeos sinalizados, pelo contrário. Alexandre e Cristiane oferecem ferramentas extremamente didáticas para compreender, refletir e inspirar a produção de vídeos. Nas palavras dos autores, eles buscaram “decodificar e tornar legíveis as múltiplas camadas presentes nessas composições visuais”. Essa legibilidade é apresentada de forma visual, de forma inédita e magistral, por Alexandre e Cristiane.

Prof. Dr^a Tatiana Lebedeff

Centro de Letras e Comunicação

Programa de Pós Graduação em Letras

Universidade Federal de Pelotas

Introdução

Técnicas. Neste capítulo, inicialmente, apresentaremos breves considerações sobre algumas técnicas redacionais aplicadas para a construção textual do livro.

Histórico. Em seguida, explicaremos brevemente o histórico e os objetivos de nossa pesquisa sobre vídeos digitais em línguas de sinais que resultaram na construção deste livro.

Surdo-memória. Também apresentaremos uma reflexão sobre o momento presente e as materialidades da mídia neste início de século que nos levaram à profusão de vídeos em línguas de sinais e a produção de uma surdo-memória ainda em fase nascente.

Estrutura. Por fim, apresentamos a estrutura do livro com os seus capítulos.

Técnicas redacionais utilizadas

Formato. Antes de iniciarmos o conteúdo, redigimos algumas considerações sobre formato do texto para o leitor não familiarizado.

Indexador. Este livro possui uma palavra-chave em **negrito** no início de cada parágrafo, representando a sua *ideia força*. Exemplo: no começo deste parágrafo a palavra-chave utilizada é "Indexador".

Chamariz. Esta técnica serve para destacar o que é mais significativo para a compreensão do trecho lido. Funciona como chamariz ou isca visual para buscas, ajudando o leitor a retomar determinado assunto desejado.

Camadas. A intenção é levar o leitor a uma compreensão em camadas e, para isso, a escrita do livro foi organizada para que, gradativamente e de modo autônomo, se compreenda cada tema. O leitor não será apresentado a conceitos mais complexos sem antes conhecer o que é mais básico.

Síntese. No início de cada capítulo apresentamos o foco e os respectivos conteúdos de cada subseção. Caso o leitor deseje conhecer o livro em sua essência, a *leitura das sínteses* no início de cada capítulo o ajudará a conhecer os principais assuntos de cada parte da obra.

Variáveis. Utilizamos a *técnica das variáveis analíticas* para estruturar os capítulos 2, 3 e 4. As variáveis criam uma espécie de ficha de análise (chapa) e se repetem em cada item ou exemplificação apresentada no capítulo. Cada variável se torna, também, uma palavra-chave que se repete no início dos parágrafos de cada subseção do capítulo.

Apostilamento. Nos capítulos 2, 3 e 4 preferimos recortar cada tema em pequenas partes autossuficientes, ao modo de pequenas *apostilas temáticas*. Desse modo, o leitor conseguirá localizar facilmente o tema desejado.

Listagens. As listagens de figuras, tabelas e vídeos consultados ao longo da pesquisa se encontram na parte final do livro.

Índice. Há também, ao final do livro, um índice de assuntos, ajudando o leitor na busca por expressões específicas, além de agrupar assuntos por semelhança, facilitando futuras pesquisas.

Histórico da pesquisa e objetivo deste livro

Pesquisas. Este livro é resultado de aproximadamente sete anos de pesquisas e experimentações práticas no campo da Educação de surdos e suas interfaces com as artes, o design, a comunicação e a pedagogia.

Grupo. Os autores lideram, desde 2015, o grupo de pesquisa "Educação, mídias e comunidade surda" no Departamento de Ensino Superior (DESU) do Instituto Nacional de Educação de Surdos (INES)².

Componentes. O grupo agrega surdos e ouvintes de diversas categoriais e origens: alunos bolsistas (iniciação científica e projetos de extensão), alunos voluntários, intérpretes de Libras e, também, professores colaboradores do ensino básico e superior.

² O site do grupo de pesquisa pode ser acessado no endereço: <https://edumidiascomunidadeurda.wordpress.com/>

Propostas. Foi no convívio com alunos de graduação e pós-graduação, professores do ensino superior (DESU), professores do ensino básico (DEBASI) e tradutores-intérpretes que surgiram as propostas para solucionar ou minorar obstáculos e ausências de recursos que encontramos em nossa atuação como docentes ao ingressar em 2014 nesta instituição centenária, criada em 1857³.

Pesquisa-ação. Podemos dizer que ao longo destes anos praticamos o que genericamente é chamado de *metodologia da pesquisa-ação*, nos aproximando dos moldes descritos por Michel Thiollent (2011) em seu livro.

Demandas. Todos os nossos projetos, até este momento, surgiram a partir de observações e de demandas comunitárias, alguns vindos da urgência apresentada pelo nosso campo de trabalho. Vejamos como Thiollent definiu este método:

O método de pesquisa-ação consiste essencialmente em elucidar problemas sociais e técnicos, cientificamente relevantes, por intermédio de grupos em que encontram-se reunidos pesquisadores, membros da situação-problema e outros atores e parceiros interessados na resolução dos problemas levantados ou, pelo menos, no avanço a ser dado para que sejam formuladas adequadas respostas sociais, educacionais, técnicas e/ou políticas. No processo de pesquisa-ação estão entrelaçados objetivos de ação e objetivos de conhecimento que remetem a quadros de referência teóricos, com base nos quais são estruturados os conceitos, as linhas de

³ Sobre a história do INES, desde o período anterior à sua fundação oficial no século XIX até o início do século XXI, ver o livro de Rocha (2008).

interpretação e as informações colhidas durante a investigação (*idem*, p. 7-8).

Vídeos. Entre estes projetos desenvolvidos, destacamos para este livro aqueles relacionados à *produção fílmica*, ou seja, à produção de vídeos.

Gêneros. Percebendo a necessidade de compreender e exercitar a linguagem fílmica no curso de Pedagogia de nossa faculdade, produzimos neste período de sete anos um conjunto de vídeos em Libras experimentando diversos gêneros.

Novelístico. Uma parte destes vídeos, pertencentes ao gênero novelístico, foram criados em sala de aula em conjunto com os alunos de graduação em Pedagogia, enquanto a linguagem fílmica era apresentada e detalhada⁴.

Curtas-metragens. Os vídeos são curtas-metragens em que os estudantes discutiram e criaram seus roteiros, filmaram as cenas nas dependências do INES e editaram em grupo seus materiais na sala de computadores, durante as disciplinas sobre tecnologias de informação e comunicação, chamadas de TICs I e TICs II na matriz curricular do curso de Pedagogia do DESU (Rosado; Sousa; Nejm, 2017).

Monografias. Também percebemos, desde nossa entrada na instituição, que muitos alunos manifestavam o desejo de produzir seus trabalhos de conclusão de curso (TCCs) em língua brasileira de sinais (Libras), desafio esse que assumimos

⁴ Todos os vídeos produzidos no INES com nossos alunos estão disponíveis no link: <https://edumidiascomunidadesurda.wordpress.com/materiais-em-libras/curtas-metragens-das-turmas-de-tics/>

e resultou em monografias produzidas nesta modalidade, algumas feitas por alunos surdos e outras por ouvintes⁵ (Taveira; Rosado, 2018).

Manual. Esta experimentação do gênero acadêmico em Libras resultou também na proposta, em vigor desde 2015 (ano-base 2021), de um manual específico para criação de monografias em Libras (DESU/INES, 2015). Em 2021 foi lançada uma adaptação e ampliação deste manual, só que voltada, agora, à produção de dissertações e artigos pelos alunos do curso de Mestrado Profissional em Educação Bilíngue do INES⁶.

Interesse. Se no início procurávamos coletar e catalogar materiais didáticos bilíngues voltados à educação de surdos em diversos formatos (livros de literatura surda, *e-books* didáticos bilíngues, coleções de fotografias com sinais, enciclopédia visual), pouco a pouco o interesse do nosso grupo de pesquisa se voltou para as produções de vídeos para/pela comunidade surda, com a coleta e análise de produções filmicas sugeridas pelos membros do grupo de pesquisa.

Predominância. Este interesse se dá pela constatação de que a grande maioria dos *textos*⁷ produzidos por e para esta

⁵ Todas as monografias em Libras que produzimos com nossos orientandos estão disponíveis no link: <https://edumidiascomunidadesurda.wordpress.com/producoes-academicas/nossas-producoes/>

⁶ O curso pode ser acessado através do link: <https://mestrado.ines.gov.br/>

⁷ Compartilhamos a concepção expandida de texto e de leitura proposta por Lucia Santaella, para além da ideia purista de leitura como decifração de caracteres impressos em folhas, mas levando em consideração que “o ato de ler passou a não se restringir apenas à decifração de letras, mas veio também incorporando, cada vez mais, as relações entre palavra e imagem,

comunidade estão sendo gravados em vídeo, mesmo já existindo propostas robustas para o registro escrito das línguas de sinais, como aquelas mapeadas por Moreira e Rosado (2020) e a proposta manualizada por Barros (2015).

Ficha. A partir destes vídeos coletados, criamos uma *ficha de análise* padrão, em que descrevíamos os dados principais sobre cada vídeo e depois especificávamos suas principais características a partir de um conjunto de variáveis.

Adaptação. Esta ficha foi, pouco a pouco, sendo modificada e adaptada a partir dos casos que analisávamos durante as reuniões do nosso grupo de pesquisa.

Pós-produção. Um desses itens de análise, que procurava especificar os *efeitos de edição e de pós-produção*, pouco a pouco foi nos chamando atenção.

Esquemas. Ao tentarmos descrever em português escrito as telas dos vídeos (quadros ou *frames*) que assistíamos, sentíamos a necessidade de representar seus *elementos, relações* e *variações* através de esquemas visuais (representações icônicas).

Camadas. Foi neste processo que, aos poucos, fomos percebendo que estes vídeos em Libras, produzidos em sua maioria dentro de estúdios amadores⁸, e alguns em estúdios

desenho e tamanho de tipos gráficos, texto e diagramação.” (2004, p. 17). Dessa forma, analogamente os vídeos também são textos, possuindo sua própria linguagem (fílmica), além da língua utilizada (no nosso caso, a Libras).

⁸ Inicialmente, percebemos o uso de tecido verde ou azul estendido atrás do sinalizante, surdo ou ouvinte, sem a compreensão e aplicação da técnica do *chroma-key* e as subsequentes edições permitidas pela subtração do fundo. Atualmente há o uso de paredes pintadas de

profissionais⁹, estavam recebendo camadas adicionais de elementos que complementavam a narrativa em língua de sinais: imagens (desenhos, fotografias, gráficos), vídeos sobre o vídeo principal (*picture-in-picture*), manchas de textos e títulos, legendas na língua oral escrita, entre outros.

Experimentação. Já havíamos experimentando isso, na prática, quando na fase final dos TCCs em Libras (monografias) montávamos no editor de vídeos os vários trechos anteriormente gravados, adicionando elementos visuais e verbais ao discurso em língua de sinais. Esta experiência facilitou a detecção da quase universalidade do *fenômeno de pós-produção digital* através do uso de múltiplas camadas em editores de vídeos¹⁰.

Composição. A partir disso, nos inspiramos em autores que procuraram distinguir os elementos básicos da visualidade e realizar, após essa distinção, a chamada *análise composicional* ou *análise da composição* (Rose, 2007).

Universais. A *análise composicional* é uma abordagem que leva mais em consideração os elementos universais

verde ou azul persistindo, em muitos casos, a ausência de aplicação de técnicas de remoção do fundo. Foi marcante observar a tentativa inicial de apropriação da técnica sem, efetivamente, compreendê-la.

⁹ Estes vídeos são gravados em ambientes fechados, com luz controlada (refletores) e com o conhecido fundo verde ou azul, que no editor de vídeo pode ser removido e substituído por outros elementos.

¹⁰ O que tem diferenciado os editores de vídeo amadores, feitos para usuários iniciantes, e os editores de vídeo profissionais, como o *Adobe Premiere®* e o *Final Cut Pro®*, é a presença do recurso de multicamadas. Essas camadas sobrepostas permitem que diversos elementos sejam mobilizados de modo simultâneo na tela do vídeo.

presentes no material em si (imagem/vídeo) do que o contexto particular em que ele foi produzido¹¹ ou a cultura própria dos atores que os assistem e interpretam seus significados.

Letramento. Para que a análise composicional ocorra plenamente, é preciso, antes de tudo, que estes elementos visuais universais sejam percebidos, categorizados e nomeados, o que pressupõe o *letramento visual* (alfabetização) do sujeito que opera essas ações.

Autores. Entre os autores que nos deram fundamentação para esta abordagem composicional, destacamos três essenciais em nossas pesquisas.

Arnheim. O primeiro é Rudolf Arnheim (1992) que, a partir da Psicologia da percepção, de modo mais específico a *Gestalt*, buscou alguns princípios universais da visualidade pelo estudo dos nossos sentidos, em especial a nossa visão, publicando nos anos 1950 a sua clássica obra *Arte e Percepção Visual*¹², depois revista e republicada nos anos 1970.

Dondis. A segunda autora é Donis A. Dondis (2007), preocupada em tornar acessível ao grande público os princípios da linguagem visual e, a partir deles, promover o que

¹¹ Um exemplo magistral de análise do contexto de produção de imagens (pinturas, esculturas e projetos arquitetônicos), incluindo dados biográficos do artista produtor e suas relações com variados movimentos artísticos, literários e históricos, é aquele realizado por Alberto Manguel (2001) em seu livro *Lendo imagens*.

¹² Originalmente publicado em 1954 e depois em 1974 pela *University of California* com o título "Art and visual perception. The new version."

chamou de *alfabetismo visual*, quando publica no início dos anos 1970 o livro *Sintaxe da Linguagem Visual*¹³.

Metodologia. Dondis procurou vencer o tabu de que a produção artística seria voltada somente para um seletivo grupo de pessoas especiais, evidenciando que os fundamentos e técnicas das artes visuais poderiam ser aprendidos por qualquer pessoa interessada a partir de uma metodologia bem delineada.

Leborg. E, por último, sintetizando uma gama de autores anteriores que buscaram criar um conjunto de conceitos e categorias para expressar aquilo que vemos, está Christian Leborg (2015).

Esquemas. Em seu livro *Gramática Visual*, Leborg procura criar esquemas predominantemente visuais (ilustrações) para explicar quatro grandes categorias da expressão visual: (1) objetos e estruturas abstratos, (2) objetos e estruturas concretos, (3) atividades e (4) relações.

Gramática. Esse conjunto de categorias e subcategorias, uma linguagem própria para a visualidade, foi o que ele chamou de *gramática visual*, conceito este que dá nome ao seu livro publicado no início dos anos 2000 e que "pegamos emprestado" para nomear também o nosso, visto que este livro segue proposta semelhante à daquele autor.

Linguagem. Logo, este livro procura, de maneira sintética e objetiva, fornecer ao leitor uma linguagem própria

¹³ Originalmente publicado em 1973 pelo MIT (The Massachusetts Institute of Technology) com o título "A primer of visual literacy".

(categorias) para nomear e analisar os *elementos básicos universais* encontrados nos vídeos produzidos em línguas de sinais (do Brasil ou de qualquer outro país).

Produções. Se, por um lado, esta linguagem visual pode ser dissecada em elementos que se relacionam e variam em suas propriedades, também pode servir para que produtores de vídeos em línguas de sinais planejem suas próximas produções através de *storyboards* gestados com as representações icônicas aqui apresentadas. Também pode servir para que, através da distinção destes elementos, os produtores possam alterá-los conscientemente em suas propriedades durante o processo de produção.

Vocabulário. Em nossas experimentações, esses elementos formaram um *vocabulário pictórico* próprio que agilizou a comunicação entre pares pesquisadores, tornando mais claro o planejamento, a execução e revisão de produções em vídeo.

Materialidade. Dito isto, gostaríamos de apresentar um pouco do contexto material e histórico que estamos hoje inseridos e que permitiu a existência deste livro. Vamos falar das condições objetivas (materialidade) que nos levaram a este cenário em que a comunidade surda (do Brasil e de outras partes do mundo) pode hoje criar, armazenar e compartilhar suas produções filmicas em línguas de sinais e formar aquilo que chamados, genericamente, de *surdo-memória*.

Renascimento visual: a surdo-memória nascente

Períodos. Em termos gerais, a comunidade surda passou por dois períodos distintos quanto ao armazenamento e reprodução de suas produções em língua de sinais, estando cada um deles ligados às possibilidades e condicionantes materiais dos meios de comunicação disponíveis e os consequentes usos sociais de cada um deles.

Estáticos. O primeiro período, que corresponde à maior parte da história humana conhecida, foi aquele em que os registros de *memória surda*, em língua de sinais, não podiam ser feitos diretamente através de imagens em movimento (vídeos), mas somente através de ilustrações manuais ou do registro através de textos escritos. Foi a *era dos registros estáticos*.

Tecnologias. A pintura, o desenho e a escrita manual são as tecnologias características da maior parte deste longo período, juntando-se posteriormente a eles a possibilidade da reprodução mecânica da escrita e da imagem no século XV (através da prensa de Gutenberg¹⁴ e do aprimoramento das

¹⁴ Detalhes sobre o surgimento e desenvolvimento (e retrocessos) da escrita nos últimos milênios podem ser encontrados no enciclopédico estudo de Fischer (2009) e uma visão mais contemporânea da escrita (últimos 500 anos), especialmente a partir da prensa gutenberguiana, é abordada por Burke (2003) e Briggs e Burke (2006).

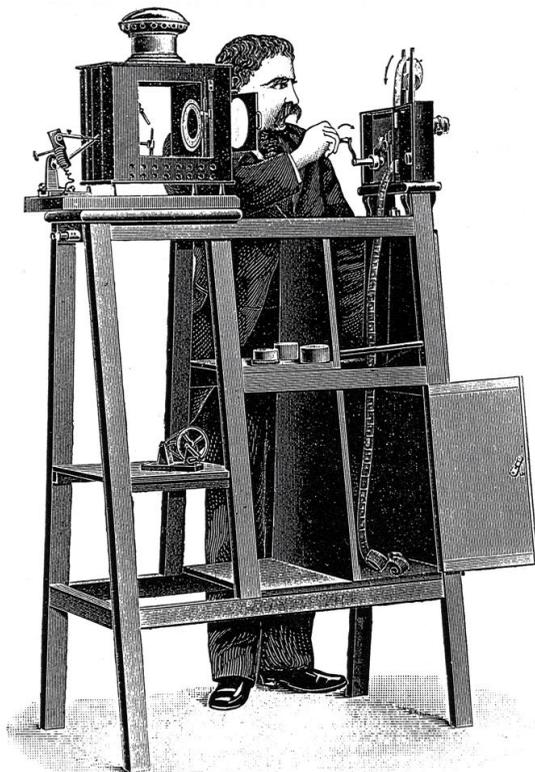
xilogravuras) e o registro fotográfico no século XIX (automação da captura da imagem).



Figura 1. Xilogravura do ano 1568 retratando duas pessoas usando uma prensa de Gutenberg. Enquanto um deles retira a página impressa, o outro embebe os tipos móveis com tinta para nova impressão. (Fonte: Meggs, 1998 - imagem de domínio público do Wikimedia Commons).

Duração. Este extenso período durou até o nascimento do cinema, oficialmente no ano de 1895, quando os irmãos Lumière apresentaram publicamente o seu

cinematógrafo e trouxeram ao mundo a possibilidade do registro filmico: uma sequência de fotografias (fotogramas) que, ao serem retroiluminados e exibidos um após o outro, criavam a ilusão de movimento para os nossos olhos.



Le cinématographe Lumière: projection.

Figura 2. O cinematógrafo dos irmãos Lumière em modo de projeção de filme. (Fonte: Chardère et al., 1985 - imagem de domínio público do Wikimedia Commons).

Dinâmicos. Dessa forma, nasceu o período mais recente, a *era dos registros dinâmicos*, aquele em que há a possibilidade de capturar e reproduzir movimentos: a filmografia.

Espera. Mesmo assim, a comunidade surda esperou mais de um século para que esta forma de registro, inicialmente *analógica*, feita através de materiais químicos sensíveis à luz, ganhasse força através do *formato digital*.

Custo. Apesar do filme fotográfico abrir a possibilidade de se registrar mensagens sinalizadas (corpo em movimento), e portanto das línguas de sinais, seu custo de registro e de reprodução (cópias) eram demasiadamente altos para um uso tão personalizado.

Fitas. Mesmo no quarto final do século XX, quando o vídeo analógico através de fitas magnéticas se popularizou com as câmeras filmadoras portáteis nos anos 1980 e 1990, o custo para a reprodução em larga escala de cópias de filmes em fitas VHS (*Video Home System*) ainda era alto.

Escassez. As produções em vídeos em línguas de sinais existiam, obviamente, mas sua reprodução e distribuição em larga escala era de domínio das poucas instituições especializadas que possuíam capital suficiente para isto, fossem públicas¹⁵ ou privadas.

¹⁵ O INES realizou uma série de produções fílmicas em Libras que foram distribuídas em mídia física de forma gratuita, e hoje estão disponíveis em arquivos digitais no site da instituição no endereço <<https://www.ines.gov.br/publicacoes>>.

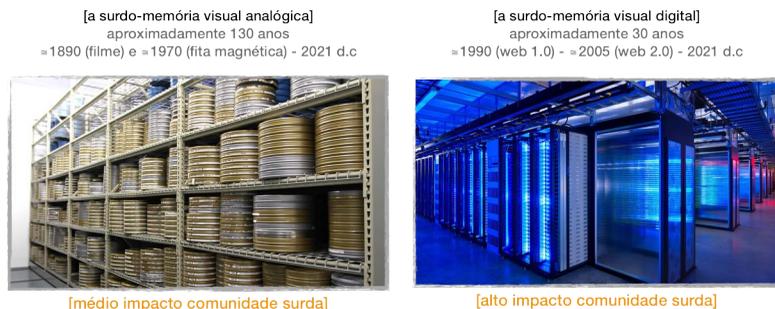


Figura 3. Dois momentos de armazenagem das produções filmicas: as estantes com rolos de fitas magnéticas e os servidores de dados digitais.

Mudança. O cenário começa a mudar a partir dos anos 2000, quando o formato digital de vídeo, com seus arquivos criados através do uso de câmeras filmadoras digitais (profissionais ou amadoras), assim como os computadores para sua manipulação (edição) e a internet para sua distribuição, pouco a pouco se popularizam.

Revolução. Essa "revolução digital", proveniente da expansão da microinformática a partir dos anos 1970 (telemática) e da criação acelerada de redes de comunicação globais nas décadas de 1980 e 1990, levou nossa sociedade a ser entendida, e até mesmo enaltecida, em fins de século, como a “sociedade em rede” (Castells, 1999) ou a “sociedade da informação”, estando em contraste com a supostamente já superada “sociedade industrial”.

Reprodutibilidade. Tal movimento diminuiu o custo de armazenagem e transmissão de vídeos digitais¹⁶, tornando o uso comunitário realmente viável. Finalmente podemos dizer que a *reprodutibilidade técnica*, anunciada por Walter Benjamin (1987) em 1935, chega em grande escala até as mãos (literalmente) da comunidade surda.

Capacidades. Podemos perceber que as diversas Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs), ao serem concebidas e depois apropriadas socialmente, geram novas configurações socioculturais e, até mesmo, modos diferenciados de pensamento e linguagem (Santaella, 2004), ao expandirem e oferecerem capacidades diferenciadas aos nossos corpos e ampliar as percepções hauridas por nossos sentidos.

Próteses. É uma concepção de tecnologia como *prótese e ampliação* das capacidades do corpo humano, no sentido McLuhanista (McLuhan, 2001): o *livro* amplia nossa memória individual e coletiva, a *fotografia* amplia nossa capacidade de memória visual, a *televisão* amplia a nossa visão ao nos permitir ver cenas e informações distantes de nós, e assim por diante.

Exclusão. Mas nem todos os corpos são iguais, e as tecnologias podem acabar atendendo parte de nossa população, mas excluindo muitos outros sujeitos.

¹⁶ Clay Shirky tem uma obra instigante sobre a produção coletiva em comunidades virtuais, chamada *Lá vem todo mundo* (2012). O que Shirky destaca é a diminuição dos custos transacionais, uma redução abrupta com o advento da internet, criando uma facilidade extrema de comunicação e coordenação entre seus usuários.

Adequação. No caso dos surdos, as *tecnologias do texto* (livros, jornais, revistas) eram ampliações corporais ajustadas e específicas à memória daqueles que utilizavam diuturnamente as línguas orais, os ouvintes, mas não eram muito adequadas para o registro das línguas de sinais, essencialmente o corpo em movimento.

Registro. Salvo parte dos surdos que dominavam a leitura e escrita das línguas orais, e alguns poucos que praticavam a leitura e escrita de línguas de sinais em suas diferentes convenções (v. Moreira e Rosado, 2020), grande parte da comunidade surda, por muito tempo, não usufruiria de tecnologias apropriadas ao registro de sua gestualidade e, consequentemente, não usufruiria plenamente das transformações sociais que estas tecnologias do texto eram símbolo em nossa sociedade.

Estranhamento. Para uma pessoa ouvinte, que desde a antiguidade acostumou-se à ideia de que a cultura e o conhecimento de um povo, sua memória coletiva, poderiam ser armazenados e acessados através de tabuletas, pergaminhos e livros, objetos que registram através da escrita, a grosso modo, os sons emitidos pelos falantes das línguas orais; pode parecer estranho saber que a comunidade surda, somente há algumas décadas, cerca de 30 anos, teve também a possibilidade de criar acervos comunitários mais amplos através de registros em vídeos analógicos e digitais usando línguas de sinais.

Acervo. Ou seja, só muito recentemente a comunidade surda viu o seu acervo de vídeos e, consequentemente,

a sua memória coletiva ser consolidada e ampliada, o que podemos chamar de uma *surdo-memória* nascente, ou seja, em plena formação e, em muitos casos, ainda sem ampla catalogação.

Informar. Em um sentido flusseriano (Flusser, 2013), a comunidade surda obteve, só recentemente, ampla capacidade de *informar* e *dar sentido* ao mundo¹⁷, um poder até então quase exclusivo das comunidades ouvintes.

Produtores. No tempo presente, essa memória é construída e alimentada por uma constelação de pequenos novos produtores em suas casas e estúdios particulares, os *youtubers* e *vloggers*, assim como por instituições públicas, empresas privadas e organizações não governamentais (ONGs) que, pouco a pouco, também criam e distribuem conteúdos em línguas de sinais através de portais como *Youtube®*, *Vimeo®*, *Facebook®* e *Instagram®*.

Liberação. É a chamada *liberação do polo da emissão* (Lemos, 2009), quando a via de comunicação torna-se mão dupla, contrastando com a transmissão unilateral dos grandes meios de comunicação de massa (canais de TV, estações de rádio e salas de cinema).

¹⁷ Um conceito amplo de *inscrição/escrita* e a luta através do tempo pela fixação humana de sua história (e memória) em objetos técnicos, com o humano buscando sua imortalidade ao tentar, mesmo que temporariamente, vencer a entropia, pode ser encontrado no capítulo 2 de Flusser (2010). Para Flusser (2011), informar é produzir símbolos, via *aparelhos*, que vão sendo manipulados e armazenados no mundo através de diferentes formas: fotografias em papel, pinturas em quadros, textos em livros, todos os anteriores em arquivos digitais; aquelas pessoas que entram em contato com estes símbolos e os interpretam, foram informados.

Proposta. Portanto, é nessa ambiência extremamente rica e original das comunidades surdas e suas produções em repositórios de vídeos na internet que procuraremos propor uma gramática, não aquela já conhecida dos textos escritos e há muito explorada e amadurecida em sua estrutura pelos linguistas, mas de produções registradas na forma de vídeos e que usam uma forma de comunicação nativamente viso-gestual: as línguas de sinais.

Estrutura do livro

Capítulos. Dividimos este livro em quatro capítulos.

Primeiro. O *primeiro capítulo*, chamado "Visualidade e letramento", pretende explorar a discussão em torno da experiência visual surda e, mais do que isso, o que podemos compreender como visualidade e sua forma de aprendizagem, o letramento/alfabetismo visual.

Segundo. No *segundo capítulo*, nomeado "Gramática visual", discutimos o conceito de gramática visual e, ao mesmo tempo, apresentamos a nossa proposta de uma gramática visual própria para descrever e planejar a produção de vídeos em línguas de sinais. Pedindo licença para o uso de uma metáfora, pois consideramos este capítulo o "coração" deste livro.

Terceiro. No *terceiro capítulo* "Exercícios de aplicação", aplicamos de maneira prática a gramática visual a uma série de oito *frames* capturados de alguns vídeos analisados ao longo de nossa pesquisa. A ideia aqui é que o leitor se sinta convidado a exercitar seu olhar em novos *frames* de vídeos que vier a escolher, seguindo uma ficha padrão (guia) proposto pelos autores desse livro.

Quarto. Por fim, no *quarto capítulo* fazemos a descrição de soluções visuais atípicas e, portanto, com caráter mais original que foram encontradas ao longo de nossa pesquisa, realizando um catálogo comentado destas soluções, o que pode facilitar a incorporação destas soluções em novos vídeos feitos para e pela comunidade surda. É um capítulo mais prescritivo e que já faz a aplicação da gramática visual por nós proposta, mas que pode inspirar os leitores na busca de novas soluções visuais.

Tarefa. Que este livro cumpra sua tarefa e que consumidores e produtores de vídeos em língua de sinais encontrem aqui uma referência e um porto seguro diante da notável "avalanche" de produtos em línguas de sinais que tivemos acesso nos últimos anos.

Desejo. Desejamos boa leitura, e também bom uso desta proposta, a todos os leitores!

Capítulo 1 | Visualidade e Letramento

Recorrência. Talvez o tema da *visualidade* seja um dos mais recorrentes entre os estudiosos da área da educação de surdos, geralmente associado à captação visual das línguas de sinais pelos olhos dos sinalizantes em contraste com a captação simultaneamente visual e auditiva das línguas orais na comunicação dos ouvintes.

Justificativa. Não pretendemos esgotar o tema neste breve capítulo, mas justificar a abordagem que escolhemos em nossa pesquisa e para a escrita deste livro.

Foco. Portanto, cabe esclarecer que o nosso foco será o *letramento visual* desenvolvido através da análise composicional, ou seja, pelo estudo dos elementos básicos que constituem a comunicação visual (a forma) e sua aplicação na decodificação de produções visuais fílmicas da/para comunidade surda.

Partes. Visando cumprir este objetivo, dividimos este capítulo em duas partes.

Primeira. A *primeira parte* trata do tema visualidade em ambientes escolares com alunos surdos e os enfoques que alguns pesquisadores tem assumido sobre ele.

Segunda. A *segunda parte* explica os fundamentos do letramento visual e a conseqüente análise das composições visuais, detalhando nossas principais fontes de inspiração na criação de uma gramática visual para os vídeos em línguas de sinais.

1.1 Visualidade e a educação de surdos

Tema. A visualidade, e a conseqüente *experiência visual*, é tema hoje fundamental no campo de estudos da Educação de Surdos.

Contraste. A *visualidade*, centrada no olho (aspecto sensorio-fisiológico) e no olhar (aspecto interpretativo-cultural)¹⁸, é contrastada com a *sonoridade* da comunicação oral, onde a emissão de ondas sonoras é capturada pelo ouvido e, dessa forma, é realizada a distinção sensorial entre o *modo ouvinte* e o *modo surdo* de ser.

¹⁸ Para Aumont (1993), há uma importante distinção entre o *olho* e o *olhar*. Quando estudamos o *olho*, estudamos os mecanismos fisiológicos da visão, o modo como a luz exterior é capturada pela rede sensorial e interpretada pelo sistema neurológico (o autor desenvolve detalhadamente o tema em seu primeiro capítulo de *A Imagem*). Já o *olhar* “é o que define a intencionalidade e a finalidade da visão. É a dimensão propriamente humana da visão” (p. 59).

Justificativa. O estudo da experiência visual, dessa maneira, é justificado pelo uso das línguas de sinais como línguas que empregam o espaço ao redor do corpo através da gestualidade das mãos e, portanto, são visualmente apreendidas pelos seus comunicantes *videntes*¹⁹ através de seus olhos e olhares.

Comunicação. Em ambientes escolares, através da língua de sinais, o uso do corpo e do olhar são predominantes na comunicação entre professores e alunos surdos, alunos surdos e alunos surdos, alunos surdos e alunos ouvintes, professores e tradutores-intérpretes e alunos surdos e tradutores-intérpretes²⁰.

Ambiência. Embora fundamental, podemos dizer que a visualidade vai além do emprego da língua de sinais e sua performance criativa, interpretativa e tradutória; ela extrapola para aquilo que está *no entorno* dos sujeitos sinalizantes, ou seja, nos diversos artefatos/materiais/objetos que compõe a *ambiência* em que eles atuam.

Recursos. Dessa forma, existe uma busca por mais compreensão do desenvolvimento da aprendizagem escolar de surdos por meio do uso de recursos visuais que funcionam em

¹⁹ Há também o caso de surdocegos, sendo a língua de sinais capturada/comunicada através do tato, do toque de um comunicante nas mãos do outro comunicante, não sendo esta modalidade de língua de sinais tratada neste livro, mas importantíssima para estabelecer, talvez, *imagens táteis* para esta categoria de surdos comunicantes.

²⁰ A diversidade de pares aqui narrada é típica de classes que incluem surdos e ouvintes, além de professores e equipes de tradutores-intérpretes. No Departamento de Ensino Superior do INES tem sido este o elenco mais típico em aulas de graduação e pós-graduação.

conjunto com a língua de sinais, ou seja, a busca por um entendimento maior sobre a *experiência visual surda*.

Subexploração. Isso se deve, em especial, pela constatação da baixa exploração da visualidade em ambientes escolares, seja em classes de surdos ou classes de surdos e ouvintes, conforme relatou Lebedeff (2010) em sua experiência como supervisora de estágio dos seus alunos em classes dos anos iniciais e no ensino médio.

Reprodução. Para esta autora, surpreende que, mesmo entre professores surdos, o modelo de letramento escolar não passe essencialmente por estratégias visuais, sendo que "a tendência maior é a de reprodução de atividades e experiências ouvintes, com tímidas incursões pelo letramento visual e pela cultura surda" (*idem*, p. 177).

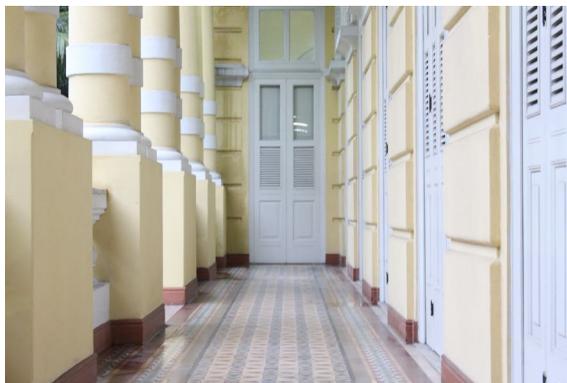


Figura 4. Corredores do prédio histórico do INES: sem placas de sinalização, sem murais, sem imagens, indicando, em alguns de seus espaços, a baixa exploração da visualidade.

Preocupação. Nos anos 70, essa baixa exploração da visualidade na educação em geral (seja com surdos ou com ouvintes) já era objeto de preocupação em Dondis (2007) quando a autora constatava que artefatos visuais como o desenho, a fotografia, o cinema e a televisão estavam amplamente presentes nos lares das crianças enquanto objetos de consumo, ou até mesmo em parte das escolas, mas eram pouco explorados dentro das salas de aula enquanto objetos visuais com linguagem própria e que mereciam, portanto, aprendizagem específica de suas linguagens.

Recreação. Dondis (2007) constatou que a arte, nos currículos escolares, se restringia predominantemente a momentos recreativos, percebida, erroneamente, como não merecedora de aprendizado.

Passividade. Os meios visuais, quando utilizados, reforçavam somente uma experiência passiva de consumo nas crianças, não merecendo uma análise e crítica racional.

Anti-intelectualismo. Para Dondis (*idem*), o que persiste é um *anti-intelectualismo* em relação às artes, não constando nos currículos um método que permita a aprendizagem da estrutura do modo visual, ou seja, um *alfabetismo visual*.

Descrença. Tal atitude denotaria, inclusive, uma certa descrença sobre a viabilidade ou existência de uma metodologia para alcançar este alfabetismo, predominando uma abordagem de uso *espontaneísta* das artes visuais e seus consequentes processos de compreensão e criação.

Persistência. Infelizmente, este cenário persistiu em muitas escolas nas décadas seguintes, sendo muitas vezes a fotografia (e outras modalidades de captura de imagens, como cinema, desenho e pintura) utilizada como mero adereço ou complemento aos textos verbais escritos, sem ser objeto merecedor de estudo por si mesma.

Qualidade. A própria ausência de alfabetismo visual entre educadores (e editores?) pode ser a razão para aquilo que Reily (2006) observou: a necessidade (não alcançada) de “uma opção por qualidade nas imagens da sala de aula” (p. 46). A autora critica a *não utilização*, pelas escolas, de materiais de ampla circulação criados por profissionais qualificados (artistas plásticos, fotógrafos, ilustradores, *designers*, publicitários). Em lugar disso, encontramos em sala de aula figuras malfeitas, infantilizadas, de baixa qualidade e outras tantas banais, de cunho claramente mercadológico, no material didático oferecido aos alunos.

Sugestões. Na literatura acadêmica, podemos coletar algumas sugestões propostas para o *enriquecimento visual* de uma sala de aula (e consequentemente de toda uma escola). Luckner, Bowen & Carter (2001) prescrevem aos professores o uso de fotografias, imagens e desenhos, listas com distribuição de tarefas rotineiras, logotípias e ícones, cartões sequenciais de atividades (linha do tempo), quadro com avisos e agenda da semana visualmente exposta.

Ambiente. Para estes autores, um ambiente de aprendizagem deve ser *visualmente rico*, pois os estudantes surdos

são *aprendizes visuais* e precisam registrar visualmente as informações mais importantes de sua vida escolar (conexão entre conceitos, lista de tarefas, entre outros).

Vídeo. Além dos recursos analógicos/impressos sugeridos, é também característica do tempo presente a criação e disponibilização de recursos visuais no formato vídeo (Lebedeff & Santos, 2014) e o enriquecimento do espaço escolar com câmeras filmadoras, aparelhos celulares, videofones e computadores para edição visando o desenvolvimento de projetos de ensino, como no caso narrado por Lebedeff sobre a *Oak Lodge School* (Lebedeff, 2015).

Proposta 1. Nessa abordagem, a proposta é *ampliar as opções de materiais e artefatos visuais* em sala de aula.

Estratégias. Diante de todas estas opções de recursos, Lebedeff (2010) por sua vez defende a criação de *estratégias visuais* específicas a partir da cultura e experiência surda, situando a leitura e a escrita no contexto específico vivido pelos surdos.

Técnicas. Ela propôs, em debates e oficinas com professores surdos no ano de 2008, o uso de gráficos em árvore (equivalentes aos mapas mentais), gráficos em teia (equivalentes aos mapas conceituais), tabelas (com informações comparadas), mapas de história (esquematização dos elementos principais de uma história) e histórias em quadrinhos (misto de palavras e imagem).

Representação. Nessas oficinas, o objetivo era *experimentar a linguagem* própria de cada uma destas categorias e

reaplicá-las em seus contextos escolares, permitindo uma representação visual de elementos antes restritos ao texto escrito linear.

Proposta 2. Nessa abordagem, a proposta é *ampliar o acesso a técnicas/estratégias visuais* de ensino em sala de aula.

Linguagens. O que vemos em comum nestas propostas é o uso de linguagens que vão além do uso do texto escrito linear. Ora vemos a apresentação de *técnicas e métodos* para seu uso em sala de aula, ora o *enriquecimento do espaço escolar* com artefatos/materiais/objetos visuais, ora a *ênfase na aprendizagem* de sua estrutura particular enquanto linguagem diferenciada da escrita textual.

Mídia-educação. Este debate se aproxima do *slogan-resumo* da mídia-educação: "*com, sobre e através* dos meios", ou seja, o uso de materiais em diferentes mídias e linguagens *com* os alunos e os conteúdos curriculares (um complemento), o estudo *sobre* as linguagens, representações e técnicas das diferentes mídias e, por fim, a produção autoral dos alunos e professores *através* dessa variedade de mídias (Fantin, 2011; Rosado; Sousa; Nejm, 2017).

Arranjo. Junto ao debate sobre materiais, técnicas/estratégias e aprendizagem de outras linguagens, a própria língua de sinais promove um arranjo outro na sala de aula, o que faz, por vezes, ser confundida com a própria visualidade em si.

Gestualidade. A gestualidade/sinalidade surda contrasta com a educação ouvinte, baseada, em grande parte, na comunicação por meio da fala (oralidade) e de materiais

centrados no texto escrito linear (notações a partir da oralidade) tais como cadernos, livros e quadros brancos.

Ouvintes. Uma aula com ouvintes é uma aula em que a voz do professor (oralidade) se junta às anotações dos alunos (escrita), pois eles podem ouvir ao mesmo tempo que realizam seus registros escritos.

Modelo. O *modelo de educação ouvinte*, textual, é o modelo que os surdos passaram em sua escolarização, sendo essa a explicação oferecida por Lebedeff (2010) para compreender por que os professores surdos dominavam tão pouco as estratégias visuais de ensino apresentadas por ela em suas oficinas.

Referências. A estes professores surdos, faltavam referências curriculares prévias, experiências didáticas que não tiveram em sua própria escolarização e em sua formação universitária. As estratégias, artefatos e linguagens visuais, conforme constatou Dondis (2007), são relegadas à recreação, ao espontaneísmo anti-intelectual, não merecedoras de espaço curricular para sua aprendizagem, seja em escolas ou em cursos universitários de formação de professores.

Surdos. Mas pensemos na dinâmica de uma aula com alunos surdos. Na ambiência de uma aula em língua de sinais, o *olhar* do aluno encontra-se com o *corpo* sinalizante do professor (ou do tradutor-intérprete) o tempo todo, o que exige uma outra pedagogia, que faça uso do espaço da sala de aula para que alunos e professores se posicionem e apresentem suas percepções e questionamentos.

Demonstração. É comum, conforme detectado por Ladd e Gonçalves (2011) em seu mapeamento sobre as *pedagogias surdas*, a ida do aluno surdo até a frente da sala de aula para fazer a demonstração de algo em língua de sinais, o que se percebe mais próximo das artes cênicas quando a frente da sala de aula se transforma em "palco" para que os "atores" surdos se alternem em suas performances para o "público" presente.

Vertentes. Sabemos então que a visualidade nos espaços escolares com alunos surdos apresenta, pelo menos, duas vertentes que podem potencializar-se através de uma interação mútua: (1) o *uso da língua de sinais*, um ato linguístico essencialmente visual mobilizado pelo *instrumento corpo*, e (2) o *uso de categorias/artefatos visuais* tais como imagens fotográficas, pinturas manuais, gráficos matemáticos, infográficos, tabelas, mapas mentais e conceituais, desenhos, maquetes 3D, esculturas e filmes.

Comum. O que há em comum nestas categorias/artefatos visuais é que o texto escrito linear, o elemento *verbal* baseado na língua oral, não é o centro predominante da organização das informações e expressão dos conteúdos.

Triádica. Apesar desta divisão aparentemente estanque aqui apresentada entre o verbal e o visual, concordamos com a concepção triádica das *matrizes de linguagem e pensamento* (sonora-visual-verbal) proposta por Lucia Santaella (2005).

Verbal-visual. Nela, o elemento *verbal* também pode se manifestar nas categorias do primeiro grupo (língua de

sinais), assim como o elemento *visual* também por vezes é basilar em textos escritos (língua escrita). O visual é mais evidente em gêneros como o poético e o romance ficcional, em que formamos imagens mais ou menos detalhadas (representações) em nossas mentes à medida que percorremos o texto.

Imagens. Metáforas, analogias, descrições de ambientes, objetos e pessoas podem ser chamadas de *imagens verbais* (ou *imagens literárias*), uma das cinco categorias definidas por Mitchell (1986; 2019) quando descreveu a genealogia das imagens em seu já clássico texto "O que é uma imagem?".

Argumento. Por outro lado, estamos cientes também de que uma *imagem visual* ou *gráfica* pode, em alguns casos, também conter um argumento (Mateus, 2016), ou seja, apresentar um conjunto de premissas (proposições) e uma tese central, estruturas típicas do texto linear escrito e, antes dele, da oralidade, quando a retórica floresceu na antiga Grécia.

Retórica. É a chamada *retórica visual*, campo de estudos ainda recente, remetendo aos anos 1990, mas que demonstra a força da comunicação visual gráfica (desenho, pintura, fotografia) nos processos persuasivos, algo que se tornou inegável face à ubiquidade da imagem visual em nosso cotidiano através das imagens impressas em jornais, revistas e *outdoors* e das imagens eletrônicas que assistimos nos televisores, telas de cinema e computadores.

Ornamento. Mesmo que a imagem, sozinha, muitas vezes não sustente toda uma argumentação típica do texto escrito com suas proposições e conclusões, não podemos

conceber a imagem somente como um ornamento ou acessório complementar aos textos escritos, embora comumente seja utilizada com esta intenção tanto em livros quanto em sala de aula.

Interpretação. É no jogo da interpretação que argumentos e proposições subentendidas em uma imagem podem tornar-se explícitas, com ou sem a ajuda do complemento verbal escrito.

Multimodais. Tais aportes mútuos entre categorias outrora tão marcadamente distintas (o *verbal* e o *visual*) talvez seja resultado do crescimento exponencial dos “textos” agora chamados *multimodais* (Kress & Van Leeuwen, 1996; Kress, 2010), ou seja, que em uma só composição voltada a uma finalidade comunicacional específica reúnem-se simultaneamente textos escritos, imagens, vídeos e sons, como a multimídia dos softwares e a hipermídia das páginas que acessamos na internet, tornando mais complexo o que convencionou-se chamar letramento (seria então um *multiletramento*?).

Hibridismos. Mesmo os vídeos digitais (linguagem fílmica), que são neste livro o nosso objeto principal de análise e de proposição de uma gramática visual específica, vem se apresentando cada vez mais como peças multimodais, com a inserção de gráficos, fotografias, manipulações de cores e tonalidades, inserções textuais, entre outras mesclas e hibridismos possibilitados pelos mais recentes softwares de edição e, mais recentemente, pelos portais de internet em que estes vídeos são disponibilizados.

Restrição. Em resumo, pensamos que a visualidade no campo da educação de surdos e no estudo dos fenômenos comunicacionais da surdez não pode ser restrita apenas aos aspectos relacionados ao uso da língua de sinais *stricto sensu* por professores e alunos, embora os estudos que façam essa relação visualidade-língua sejam essenciais para o aprofundamento da *visualidade linguístico-gestual surda*, a exemplo do que vemos nas propostas de Campello²¹ (2007; 2008).

Letramentos. Defendemos, portanto, que um conjunto de *letramentos complementares* se torna urgente e necessário, em especial aquele relativo aos artefatos visuais e suas variadas linguagens: do cinema (fílmica), da fotografia (fotográfica), da infografia, do desenho, da pintura, entre outras. Tais letramentos, como já citamos, estão mais alinhados com estratégias propostas pelo campo de estudos da Mídia-educação.

Compreensão. Mesmo que a visualidade seja pedra fundamental no cotidiano do espaço escolar surdo, esta não é decifrada e compreendida espontaneamente em sua estrutura-linguagem somente devido ao seu uso diário. Se fosse assim, a constatação de Lebedeff (2010) sobre os professores surdos, com seu desconhecimento de estratégias visuais apresentadas por ela durante suas oficinas, nunca teria existido.

²¹ A autora apresenta, no campo da semiótica imagética, o transporte de *signos visuais* (imagens, desenhos, figuras) para a língua de sinais (descrição imagética) como uma das estratégias possíveis e disponíveis aos professores em ambientes de aprendizagem com alunos surdos, o que garantiria uma melhor compreensão de conceitos presentes nas diferentes disciplinas escolares tratados, majoritariamente, através da língua oral escrita.

Aprendizagem. A visualidade, portanto, é algo a ser *aprendido* e existem muitas categoriais de linguagens que perpassam o espaço educacional surdo (e ouvinte).

Interesse. Entre os inúmeros letramentos possíveis (fotográfico, fílmico, televisivo, publicitário, jornalístico, digital, computacional²²), nosso interesse recai, de modo mais amplo e genérico, sobre o *letramento visual*, visto ser algo comum quando nos deparamos com produções visuais *estáticas*, como pinturas, desenhos e fotografias, e *dinâmicas*, como os filmes do cinema e da televisão.

Estrutura. São os *elementos constituintes da visualidade* dessas produções, ou a "estrutura do modo visual" (Dondis, 2007, p. 17), assim como sua apreensão e uso consciente, que nos interessa neste livro.

1.2 Letramento visual e a análise da composição

Didática. A análise de artefatos, experiências e didáticas voltadas ao ensino de alunos surdos foi explorada

²² A UNESCO publicou em 2013 a versão em língua portuguesa do seu manual de mídia-educação para professores chamado "Alfabetização midiática e informacional: currículo para formação de professores" (Wilson et al., 2013). Nele pretendeu-se unificar os diversos tipos de expressões ligada à *alfabetização midiática*, muitas vezes ligadas ao objeto-alvo desta alfabetização: a TV, o cinema, a fotografia, o jornal, a peça publicitária, o computador, entre outros.

anteriormente por nós e pode ser consultada em nossos artigos publicados (Taveira; Rosado, 2013; 2016) e também na tese de Taveira (2014) sobre a *didática surda*.

Sustentáculo. Tais estudos nos levaram à ideia de *visualidade* como um sustentáculo fundamental da didática e da pedagogia surdas.

Pista. Mas como, objetivamente, estudamos a visualidade? Dondis (2007, p. 18) nos dá uma pista quando diz:

A sintaxe visual existe. Há linhas gerais para a criação de composições. Há elementos básicos que podem ser aprendidos e compreendidos por todos os estudiosos dos meios de comunicação visual, sejam eles artistas ou não, e que podem ser usados, em conjunto com técnicas manipulativas, para a criação de mensagens visuais claras.

E sob o ponto de vista de Santaella (2012, p. 13):

A alfabetização visual significa aprender a ler imagens, desenvolver a observação de seus aspectos e traços constitutivos, detectar o que se produz no interior da própria imagem, [...]. Ou seja, significa adquirir os conhecimentos correspondentes e desenvolver a sensibilidade necessária para saber como as imagens se apresentam, como indicam o que querem indicar, qual é o seu contexto de referência, como as imagens significam, como elas pensam, quais são os seus modos específicos de representar a realidade.

Aprendizagem. Para essas autoras, e também para nós, a visualidade é *aprendida*, ou seja, não é inata, não é natural e

nem muito menos espontânea, devendo para isso ser sistematizada e concebida em uma linguagem que capacite o observador a *desmembrar* uma imagem em partes distintas, para entender melhor o processo de decodificação que fazemos ao observar sua totalidade (*Gestalt*).

Distinção. Que fique clara a distinção: *ver* uma imagem, um ato automático feito em nosso cotidiano cada vez mais enriquecido pela comunicação visual, *não é* o mesmo que *ler* uma imagem, processo que necessita do aprendizado deste ato de desmembrar.

Percepção. Isso não quer dizer que tais partes, uma vez discernidas e separadas, informarão por si mesmas a percepção desse todo que é visto, mas que, ao identificá-las, conseguimos entender melhor o motivo de nossa apreensão perceptiva do todo ser daquele jeito e, ao mesmo tempo, em qual medida podemos modificar algumas destas partes para produzir variações distintas deste todo.

Linguagem. Leborg (2015, p. 5) nos alerta sobre essa necessidade: "nós pensamos de maneira diferente quando temos uma linguagem para descrever o que pensamos".

Traços. Santaella cita os aspectos e *traços constitutivos* das imagens, que uma vez compreendidos, tornam os sujeitos hábeis na leitura de imagens. É em autores ligados às Artes e à Comunicação Visual (*Design*) como Arnheim (1992), Dondis (2007) e Leborg (2015) que encontramos, objetivamente, esses traços descritos e exemplificados.

Formalismo. Cabe aqui abrir um breve parêntesis: como já se pode perceber, nos alinhamos teoricamente ao *formalismo* da *Gestalt* e da semiótica, ao estudo da *forma* e sua percepção, com a conseqüente busca de elementos universais da linguagem visual, ou categorias visuais básicas "mediante as quais a percepção deduz estruturas e o produtor de imagens elabora suas configurações" (Sardelich, 2006, p. 453).

Complemento. Isso *não quer dizer*, porém, que percebamos o formalismo como oposto aos estudos baseados na cultura. Ou seja, para nós a *forma* pode ser priorizada em um processo analítico (análise da imagem visual) e criativo (autoria de imagens visuais), ao mesmo tempo que o *contexto cultural* de uma obra analisada e dos sujeitos criativos-interpretantes envolvidos pode ser compreendido e estudado de modo complementar e harmônico.

Priorização. A diferença é que priorizamos nesse livro o aspecto formalista, uma escolha consciente de delimitação do nosso *olhar de pesquisador*, sendo a forma aqui posta simetricamente, em grau de importância, em relação ao contexto cultural. Fechamos aqui o parêntesis.

Detalhamento. Para explorarmos a visualidade, portanto, é necessário detalhar o significado do que convencionou-se chamar *letramento visual* (ou alfabetismo visual), um processo que envolve a educação do olhar e a internalização de uma linguagem própria da comunicação visual, e entender cada um dos elementos fundamentais da visualidade compilados sob a expressão *gramática visual*.

Gramática. Ser letrado visualmente é aprender e exercitar na observação cotidiana o que Christian Leborg chamou de *gramática visual*, um conjunto de elementos e de atividades/relações entre estes elementos que conseguiríamos distinguir ao analisar as *composições visuais*, lendo-as e, com isso, nos tornando visualmente alfabetizados.

Ferramentas. Dondis (2007, p. 23) nos diz que tudo começa com uma "caixa de ferramentas" formada pelos elementos básicos de todo tipo de material e mensagem visual, entre eles o *ponto*, a *linha*, a *forma*, o *tom*, a *cor*, a *textura*, aquilo que Leborg, conforme vemos adiante na Tabela 1 categorizou como *abstrato* e *concreto*.

Composições. A consequência deste movimento é que, uma vez que podemos ler as composições, podemos nos tornar também compositores, ou seja, manipular de forma consciente estes elementos, atividades, variações e relações, para que novas composições visuais sejam formadas.

Estágios. É o que em mídia-educação podemos chamar de *terceiro estágio* de uso das mídias, quando o sujeito, ao dominar uma linguagem, aprendendo *sobre* as mídias (segundo estágio), passa a ser autor e produzir *através* das mídias (terceiro estágio), manipulando e criando novas mensagens²³.

²³ O *primeiro estágio* seria o consumo casual, cotidiano, de produtos midiáticos, o mais comum em nosso dia a dia. Dessa forma, temos a tríade *com-sobre-através* das mídias formando os três estágios em sequência, cada um mais complexo que o anterior e demandando mais investimento de tempo e esforço por parte dos professores e estudantes.

Semelhanças. A *leitura de imagens*, portando, não é como a leitura linear de um texto escrito, mas guarda algumas semelhanças. Aprendemos desde cedo na escola, através das aulas de língua portuguesa e de literatura, a distinguir as partes de um texto escrito (letras, palavras, frases, parágrafos) e suas categorias (sujeito e predicado, verbo, substantivo, adjetivo, advérbio), ou seja, aprendemos a sua *gramática textual*.

Elementos. Logo, nas imagens visuais, presentes em uma variedade de superfícies (papel, tela, vidro, monitores), o *processo de leitura* se torna claro através da observação atenta dos seus elementos constituintes, de suas atividades, de suas variações e de suas relações.

Totalidade. Quando conseguimos distinguir tais elementos e dar nomes a eles, nos é permitido entender de maneira mais completa o conjunto de percepções (sensações, sentimentos) que temos ao apreende-las em sua totalidade.

Interpretação. Sentir a totalidade de uma imagem, em um primeiro momento, não significa que seja impossível lê-la em seguida, analisando seus elementos constituintes e, a seguir, interpretá-la.

Sistematização. Para Leborg (2015), o aprendizado desses elementos, no cotidiano, está relacionado mais à experiência física do sujeito, que, muitas vezes, não teve acesso a uma linguagem verbal própria e sua consequente sistematização. É esta lacuna que ele procura preencher em sua obra a partir de referências previamente construídas pelos estudiosos da forma.

Manuais. Embora Leborg, e seus antecessores formalistas Dondis e Arnheim, sejam referências fundamentais deste nosso estudo, o ensino desses elementos basilares da gramática visual está presente também em variados manuais voltados à prática do Design e da Arte Gráfica (analógica ou digital).

Redução. Temos como exemplo o livro de Williams (1995), que reduz essa arte gráfica a quatro *princípios basilares*: (1) proximidade, (2) alinhamento, (3) repetição e (4) contraste, tendo nos inspirado em alguns momentos neste livro ao apresentarmos nossa proposta de gramática visual.

Cinema. Encontramos também livros dedicados a apresentar as técnicas e linguagem própria do cinema (Watts, 1990; Thompson; Bowen, 2009), como os tipos de enquadramentos que mais a frente são detalhados neste livro.

Expansão. Leborg (2015), portanto, inspirado em seus antecessores, expande o vocabulário da visualidade de modo que consigamos detalhar, de modo muito preciso, as composições visuais que experimentamos sensorialmente em nosso cotidiano.

Itens. Vejamos na tabela a seguir os itens da *gramática visual* propostos em seu livro:

Tabela 1. "Vocabulário da visualidade" proposto por Leborg no livro "Gramática visual" através de quatro grandes categorias (2015).

Abstrato	Objetos abstratos 1. Ponto 2. Linha 3. Superfície 4. Volume 5. Dimensões 6. Formato	Estruturas abstratas 1. Estruturas formais 2. Gradação 3. Radiação 4. Estruturas informais 5. Distribuição visual 6. Estruturas invisíveis/inativas 7. Esqueleto estrutural
Con-	Objetos concretos 1. Forma 2. Tamanho 3. Cor	Estruturas concretas 1. Estruturas visíveis 2. Estruturas ativas 3. Textura
Atividades	1. Repetição 2. Frequência/Ritmo 3. Espelhamento 4. Espelhamento sobre um volume 5. rotação 6. Ampliação/Redução	7. Movimento 8. Caminho 9. Direção 10. Movimento superordenado/subordinado 11. Deslocamento 12. Direção de deslocamento
Relações	1. Atração 2. Imobilidade 3. Simetria/Assimetria 4. Equilíbrio 5. Grupos 6. Refinado/Grosseiro 7. Difusão 8. Direção 9. Posição 10. Espaço 11. Peso 12. Quantidade/Predomínio 13. Neutralidade 14. Plano de fundo/Primeiro plano 15. Coordenação	16. Distância 17. Paralelismo 18. Angulação 19. Negativo/Positivo 20. Transparente/Opaco 21. Tangente 22. Sobreposição 23. Composto 24. Subtração 25. Coincidência 26. Penetração 27. Extrusão 28. Influência 29. Modificação 30. Variação

Síntese. Notamos como Leborg sintetizou categorias de análise de uma imagem inspiradas em categorizações prévias (Arnheim, 1992; Dondis, 2007; v. bib. do livro), estando aquelas mais basilares relacionadas ao *abstrato* e ao *concreto* e as ações/relações dos/entre elementos basilares nos levariam às *atividades* e às *relações*.

Partida. Não pretendemos aqui descrevê-las uma a uma, mas apresentar ao leitor o nosso ponto de partida.

Formato. Esclarecemos que em nossa proposta preferimos não incluir separadamente aquilo que Leborg chamou de abstrato/concreto e Dondis de "elementos básicos" da sua "caixa de ferramentas", por entendermos que nestes livros já existe um detalhamento competente destas categorias e por percebermos que, quando necessário, podemos analisar estas características através do item "formato" dentro da categoria "variações" proposta no próximo capítulo deste livro (v. Cap. 2).

Simplicidade. Além disso, quando procuramos representar os vídeos em línguas de sinais de maneira icônica, incluir este nível de detalhamento, a exemplo das múltiplas variações de cor e textura possíveis em cada um dos 7 elementos básicos que detectamos e apresentamos, poderia tornar complexa demais a representação gráfica a ponto de comprometer a nossa proposta: representar de maneira simples e rápida os quadros/*frames* de vídeos em línguas de sinais. Optamos por usar a mesma textura e tonalidades da escala de cinza, com

raras exceções, em nossas representações dos *frames* dos vídeos.

Especificidades. Tal simplificação, conveniente neste livro que analisa a *totalidade* dos frames e elementos constituintes de vídeos em línguas de sinais, pode ser algo contra-producente em futuros trabalhos que se detenham em elementos específicos destes vídeos, como as *janelas de Libras*, as variadas categorias de *imagens* ou as *legendas*. Em casos assim, o detalhamento e a produção de uma gramática visual própria para estes elementos, a partir de amplo estudo empírico, será bastante útil.

Léxico. No próximo capítulo os leitores poderão perceber que muitos destes *itens lexicais da visualidade* de Leborg, Williams e Watts foram incorporados em nossa proposta de gramática visual.

Combinatória. Foi com essa mesma concepção de separar os elementos básicos e relacioná-los em padrões combinatorios que nos voltamos à construção de uma gramática visual a ser utilizada na análise e representação icônica de vídeos em línguas de sinais.



Capítulo 2 | Gramática visual

Proposta. Neste capítulo pretendemos apresentar a nossa proposta de *gramática visual* específica para vídeos em línguas de sinais.

Produções. Para criá-la, analisamos, entre os anos de 2017 e 2021, um conjunto de aproximadamente 30 produções em formato de vídeo digital (ver listagem anexa ao final deste livro), em que a Língua de Sinais era central e os surdos eram o principal público-alvo.

Gêneros. Não nos restringimos a um único gênero, percorrendo vídeos jornalísticos, publicitários, educacionais, informativos, instrucionais, enciclopédicos, acadêmicos, infantis, literários e novelísticos.

Elementos. A partir dessa ampla análise, descrevemos e propomos, de modo inicial, um conjunto de *elementos constituintes* de uma gramática visual dos vídeos em línguas de sinais.

Forma. Nossa abordagem foi centrada nos formatos (a *forma* do binômio forma–conteúdo) ou, de modo mais preciso, nas composições obtidas de quadros (*frames*) capturados dos vídeos em línguas de sinais.

Constituintes. Houve, portanto, o resgate e a valorização do entendimento sobre os *elementos constituintes* da linguagem visual, catalogados desde as décadas de 1950, 1960 e 1970 por estudiosos dos campos da Psicologia da percepção, da Arte gráfica e do Design (Arnheim, 1992; Leborg, 2015; Dondis, 2007).

Adaptação. No nosso caso, adaptamos para a realidade contemporânea dos vídeos em línguas de sinais produzidos pelos recentes editores de vídeos digitais, amadores ou profissionais.

Interesse. Historicamente, o interesse desses estudos sobre linguagem visual é consequência direta do aumento da presença da pintura, do desenho e da fotografia ao longo do século XX (artes visuais), com a expansão progressiva da *reprodução técnica da imagem* (Benjamin, 1987) em veículos de comunicação, a chamada *indústria cultural* (Adorno e Horkheimer, 1985), em que jornais, livros e revistas são copiados em larga escala e contribuem para a criação de um repertório cultural coletivamente compartilhado.

Extrapolar. Há, também, nestes estudos a intenção de extrapolar a falsa ideia espontaneísta de que basta ter *bons olhos* para se compreender e descrever obras de arte, o que prescindiria de um aprendizado e desenvolvimento desse olhar (letramento visual). De fato, a leitura de uma imagem é algo tecnicamente complexo e pouco valorizado e exercitado em nossos currículos escolares.

Capturas. Apesar da também crescente presença de vídeos reproduzidos na TV e no Cinema, o interesse gramatical desses autores sobre elementos da visualidade se ateuve muito mais às mídias estáticas e às variações e às relações desses elementos, o que pode ser adaptado para os quadros estáticos (*frames*) capturados de um vídeo, ou seja, recortes fotográficos.

Fotografia. Porém, não devemos nos esquecer que a fotografia é base para boa parte das escolhas visuais do cinema, como os *enquadramentos* (aproximação e distanciamento dos objetos em cena) e a *iluminação* dos ambientes (captura de luz realizada pela lente da câmera filmadora).

Frames. Além disso, um vídeo é, em essência, uma sequência veloz de *frames*, ou quadros fotográficos, em diferentes taxas de reprodução de acordo com a época e formato: 30, 24 ou 12 quadros por segundo.



Figura 5. Nesta imagem, vemos que o título "2. Identificação do curso", a imagem do QR Code, a tratadora-intérprete e a ilustração suave de mão ao fundo estão todas sobrepostas em camadas distintas do editor de vídeos *Final Cut Pro*.

Softwares. Nos últimos 20 anos, pouco a pouco popularizou-se o acesso a equipamentos que permitem um trabalho posterior à gravação em estúdio. Houve a popularização de softwares como *Adobe Première®* e *Final Cut Pro®* (para edição de vídeo) e *Adobe After Effects®* e *Motion®* (para criação de efeitos de pós-produção), entre outros semelhantes, que se tornaram fundamentais para a criação de vídeos multimodais em línguas de sinais.

Composição. Na composição destes vídeos estão presentes, além do intérprete sinalizante, imagens fotográficas, gráficos e esquemas, textos em variadas tipografias, legendas e animações computadorizadas de todos esses elementos.

Condicionamento. De certa forma, esses softwares e suas possibilidades de tratamento de vídeo em múltiplas camadas sobrepostas condicionam hoje as composições visuais de grande parte dos vídeos que encontramos no *YouTube®*, *Vimeo®*, *Instagram®*, *Facebook®* e em outros repositórios online de vídeos, constituindo uma versão contemporânea da afirmação clássica de McLuhan (2001 [1964]): “o meio [de pós-produção] é a mensagem”.

Pré-programação. Ou seja, a materialidade e o "programa" desses softwares e hardwares, no sentido flusseriano de possibilidades pré-programadas permitidas ao produtor humano a partir do uso do artefato técnico ou *aparelho* (Flusser,

2011), é o que vem determinando, em parte, o formato de apresentação dessas produções visuais.

Descrição. Nos vídeos que coletamos em nosso grupo de pesquisa, procuramos descrever com alto grau de precisão esses elementos de pós-produção, cada vez mais utilizados pelos editores de vídeo e designers gráficos, surdos e ouvintes, à medida que eles têm acesso a esses recursos em computadores relativamente baratos e, portanto, cada vez mais acessíveis.

Necessidade. Pouco a pouco, os integrantes do grupo de pesquisa sentiram necessidade de descrever também as diferentes disposições, relações e variações dos elementos básicos detectados nos vídeos em línguas de sinais, direcionando o interesse para a *análise composicional* dos *frames* capturados dos vídeos.

Resultados. Ao percebemos a estabilidade alcançada em nosso processo descritivo/perceptivo destas composições visuais, decidimos apresentar o resultado neste livro.

Dúvida. Aqui nos permitimos antecipar uma dúvida: outros elementos, variações e relações poderão existir? Com toda certeza!

Continuidade. Temos a convicção que este trabalho não cessa por aqui e que os elementos apresentados a seguir são somente uma versão inicial de um longo processo de pesquisa empírica que poderá ser continuado por novos pesquisadores interessados nesse campo de pesquisa que se abre.

2.1 Apresentando os sete elementos básicos

Unidades. Os elementos básicos detectados por nós foram *sete*. Eles são uma proposta de definição de *unidades básicas* de composição de um vídeo em língua de sinais, sendo analisados por meio da captura de um quadro (*frame*) do vídeo sob análise.

Quantidade. Estes sete elementos, detalhados a seguir, foram encontrados nos vídeos que catalogamos em nossa pesquisa. Eles podem estar no mesmo quadro (*frame*) simultaneamente ou serem vistos de forma isolada. Podemos encontrar de um a sete destes elementos agindo em conjunto no mesmo quadro. Alguns podem se repetir em diferentes locais do mesmo quadro. Nem todo vídeo precisa apresentar, necessariamente, todos os sete elementos.

Abstração. Com esses elementos basilares, nós podemos criar uma representação icônica do vídeo, abstraindo e reduzindo o vídeo a seus elementos básicos com representações gráficas simples posicionadas proporcionalmente na tela, o que auxilia na detecção de suas relações e variações mais típicas.

Tonalidade. Utilizamos tons de cinza, branco e preto em todas as sete representações icônicas, com raras exceções nos momentos em que as distinções internas em uma mesma

categoria foram necessárias, evitando a representação exata das cores originais dos elementos do *frame* de origem.

Apresentação. Vejamos então quais são os sete elementos e suas respectivas representações gráficas adotadas neste livro.

1. Ator/atriz sinalizante

Definição. O *ator/atriz sinalizante* é o sujeito que está utilizando língua de sinais como língua principal em sua comunicação, podendo ser surdo ou ouvinte, incluindo os tradutores-intérpretes.

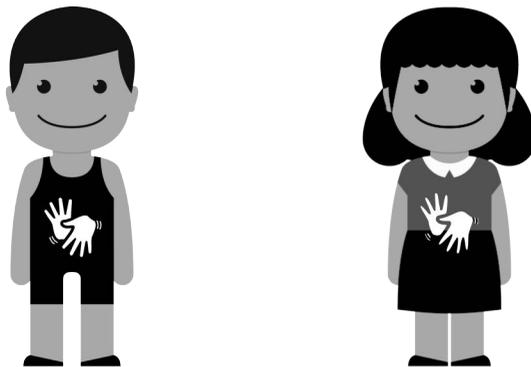


Figura 6. Representações icônicas do ator/atriz sinalizante.

Mãos. Em nossa representação icônica, inserimos duas mãos que representam a gestualidade das línguas de sinais do ator/atriz sinalizante.

Gêneros. Criamos dois modelos, um masculino e um feminino, para ser utilizado de acordo com o gênero do sinalizante (caso seja necessária essa distinção).

2. Ator/atriz oralizante

Definição. O *ator/atriz oralizante* é o sujeito que está utilizando a fala (oralidade) como língua principal em sua comunicação, podendo ser também um tradutor-intérprete realizando a versão voz de um sinalizante.

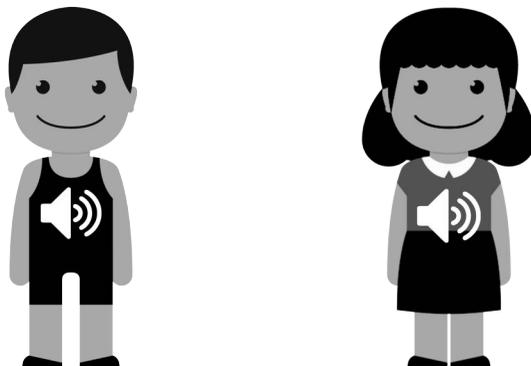


Figura 7. Representações icônicas do ator/atriz usando língua oral.

Alto-falante. Em nossa representação icônica, inserimos um alto-falante que representa os sons emitidos pelas línguas orais, o que também remete ao símbolo usual do oralizante das mídias e redes sociais.

Gêneros. Criamos dois modelos, um masculino e um feminino, para ser utilizado de acordo com o gênero do sinalizante (caso seja necessária essa distinção).

3. Massa textual

Definição. A *massa textual* é aquela composta por uma mancha de texto que pode assumir a forma de um título, subtítulo ou um texto descritivo mais extenso.

Distinção. Preferimos distinguir as legendas em categoria própria, definida mais adiante, pelo grau de relevância nos vídeos voltados à comunidade surda, apesar das mesmas serem um tipo de massa textual.

Linear. A massa textual sempre usa a *escrita alfabética linear*, podendo até mesmo ser uma mancha de texto de língua de sinais em sua notação escrita, a exemplo da Elis - Escrita de Língua de sinais (Barros, 2015) ou o *Signwriting*.

Forma. A massa textual, como elemento gráfico, pode assumir a forma retangular, retangular alongada ou quadrada. Pode predominar na forma a orientação vertical (verticalidade) ou a orientação horizontal (horizontalidade). Este ajuste depende da forma da mancha textual no *frame* de origem.

Repetição. Havendo inúmeras massas textuais simultaneamente, essa representação icônica pode ser repetida.

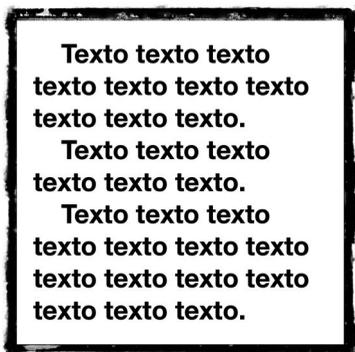


Figura 8. Representação icônica da massa textual.

4. Imagem: ilustração, desenho, pintura, fotografia ou gráfico

Definição. É a categoria de representação icônica que une os tipos mais comuns de *imagens visuais*: a ilustração, o desenho manual, a pintura manual, a imagem fotográfica (captura mecânica) e o gráfico (representação de informações matemáticas).

Estática. Aqui condensamos qualquer tipo de imagem estática (sem movimento) inserida no vídeo.

Repetição. Havendo inúmeras imagens simultaneamente, essa representação icônica pode ser repetida.



Figura 9. Representações icônicas de imagens.

5. Legenda em língua oral escrita alfabética

Definição. A *legenda* é o texto que reproduz em tempo real, através da língua escrita alfabética linear, aquilo que o sujeito está oralizando (falando) ou sinalizando em língua de sinais.

Localização. A legenda, em geral, localiza-se na parte inferior do vídeo, mas pode variar em sua posição e cor.

Adequação. Eventualmente, quando a legenda de um vídeo é realizada através de interpretação em língua de sinais, o elemento *ator/atriz sinalizante* é o mais adequado a ser usado.

Legenda legenda legenda legenda legenda legenda legenda legenda legenda.

Figura 10. Representação icônica de legendas.

6. Cenário natural ou fundo artificial

Definição 1. O *cenário natural* é aquele em que o sujeito está no momento de sua filmagem e que não sofre alteração: pode ser uma rua movimentada, uma floresta, o interior de uma casa, um estádio de futebol.

Definição 2. O *fundo artificial* é aquele cenário que inserimos no editor de vídeo através da técnica do *chromakey*: uso de fundo verde ou fundo azul que depois é substituído pela imagem desejada pelo editor.

Janelas. Nas *janelas de Libras* podemos utilizar tanto cenários naturais, quando há transparência total ou parcial do fundo da janela, quanto um fundo artificial, o mais comum de ser encontrado neste tipo de composição.



Figura 11. Representação icônica de um cenário natural, em preto e branco para não gerar conflito com os outros elementos da composição.



Figura 12. Representação icônica de um fundo artificial em cores ou em preto e branco, dependendo a intenção de contraste desejada.

7. Vídeo menor sobre vídeo principal (PIP)

Definição. O *vídeo menor sobre o vídeo principal*, em uma composição visual, é quando inserimos um segundo vídeo, em tamanho menor, sobre o vídeo principal.

Sinônimo. Esta técnica é também conhecida como *Picture-in-Picture* ou PIP.

Janelas. É esta técnica que permite, por exemplo, a inserção de janelas de Libras em tamanho menor sobre o vídeo principal.

Versões. Eventualmente, se o *ator/atriz sinalizante* ou o *ator/atriz oralizante* for o elemento principal no PIP, cabe a utilização da segunda versão icônica deste elemento e suas variações de gênero e modalidade conforme visto na figura 14.



Figura 13. Representação icônica de um vídeo sobre outro vídeo.



Figura 14. Representação icônica de um vídeo menor contendo um ator sinalizante sobre outro vídeo maior.

2.2 Exemplos de aplicação dos elementos básicos

Exemplos. A partir desses sete elementos, exemplificamos, a seguir, alguns exercícios de aplicação em quadros (*frames*) de vídeos que compuseram nossa empiria até o momento.

Identificação. Cabe observar que à direita estão as telas capturadas com a identificação, por meio de números, dos elementos presentes no quadro e, à esquerda, está a representação icônica do quadro original.

Variáveis. Usamos *duas* variáveis para esta análise. A *descrição* em que se localizam os tipos de elementos básicos encontrados no quadro e a *contabilidade*, em que se calcula a quantidade total e os tipos de elementos encontrados.

Exemplo 1



Figura 15. Exercício com representação a partir de dois elementos básicos.

Descrição. Neste primeiro exemplo, o quadro possui uma massa textual de duas linhas ao centro e uma atriz sinalizante na parte inferior direita. O sinalizante tem um corte em *meio primeiro plano*²⁴.

Contabilidade. No total, *dois* elementos de *dois* tipos diferentes são representados, levando-se em conta que o fundo artificial é neutro e não foi contabilizado.

Exemplo 2



Figura 16. Exercício com representação a partir de três elementos básicos.

Descrição. Neste segundo exemplo, o quadro possui ao centro e em *plano americano* uma atriz sinalizante. Logo abaixo, na parte inferior do quadro, temos o recurso de legenda e no lado esquerdo uma imagem que é a fotografia de uma pizza.

Contabilidade. Não levando em conta o fundo artificial neutro, contabilizamos aqui *três* elementos de *três* tipos diferentes representados.

²⁴ Para tipologias de enquadramentos (cortes), ver a *Tabela 2* mais adiante.

Exemplo 3

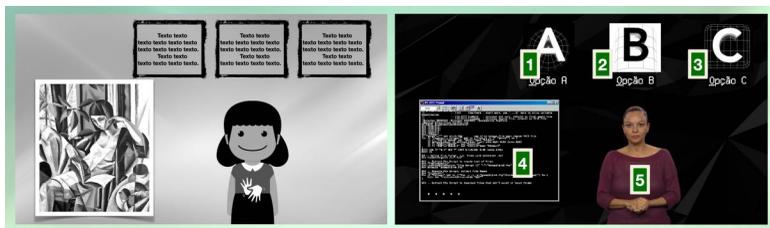


Figura 17. Exercício com representação a partir de quatro elementos básicos.

Descrição. Neste terceiro exemplo, percebemos que na parte superior existem três massas textuais distintas e proporcionais em tamanho e distanciamento, abaixo e na parte central do quadro está a atriz sinalizante em *meio primeiro plano* e no lado esquerdo do quadro há uma imagem.

Contabilidade. Contabilizamos, portanto, *quatro* elementos de *dois* tipos diferentes. Mais uma vez, não contabilizamos aqui o fundo artificial neutro.

Exemplo 4



Figura 18. Exercício com representação a partir de cinco elementos básicos.

Descrição. Por último, neste exemplo, temos *quatro* atores sinalizantes distribuídos em todo o quadro e *um* cenário natural ao fundo destes atores.

Contabilidade. São então representados *cinco* elementos de *dois* tipos diferentes.

2.3 Variações dos elementos

Variações. À medida que fomos observando e analisando os vídeos componentes de nossa empiria, detectamos e catalogamos alguns tipos de *variações* dos elementos básicos nas composições, chegando a *sete* grandes tipologias.

1. Tamanho



Figura 19. Imagens variando em três tamanhos distintos.



Figura 20. Legendas variando em duas larguras distintas.

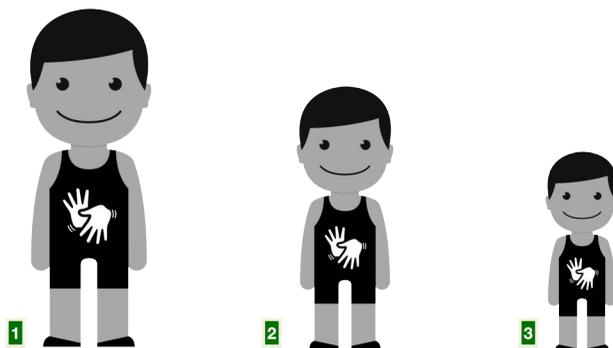


Figura 21. Atores sinalizantes variando em três tamanhos distintos.

Definição. O elemento varia em seu *tamanho*, seja dentro de um mesmo vídeo ou entre vídeos distintos que compoñham uma série.

Posicionamento. Quando representamos iconicamente o elemento, procuramos posicionar no quadro este

elemento tanto em sua localização (posição) quanto proporcionalmente à área ocupada.

Quantidade. Se o mesmo elemento se repete no mesmo *frame* e varia de tamanho, procuramos representá-lo nos tamanhos proporcionalmente equivalentes.

2. Corte/enquadramento

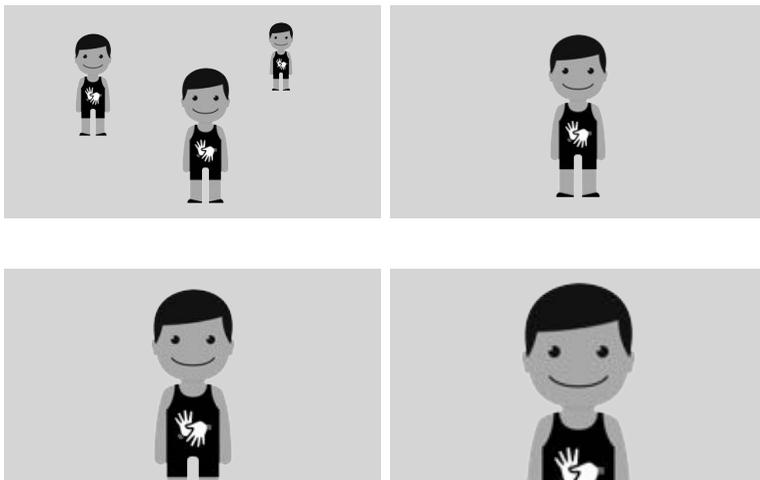


Figura 22. Conjunto de atores sinalizantes representados em diferentes planos de câmera.

Definição. Neste tipo de variação de *corte/enquadramento*, o elemento pode ser totalmente exibido ou parcialmente exibido, o que denota aproximação e afastamento do elemento. O elemento pode ser uma pessoa, um objeto ou mesmo uma imagem.

Equivalência. O *corte* é equivalente ao que se chama de *enquadramento de câmera* na linguagem cinematográfica.

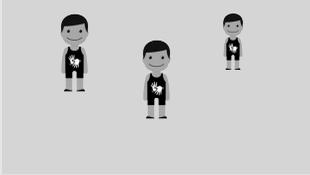
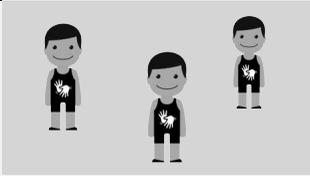
Tipos. Sintetizamos na tabela a seguir os principais tipos de enquadramento utilizados quando o elemento é humano, podendo alguns destes planos serem adaptados para a utilização com objetos ou imagens.

Exemplos:

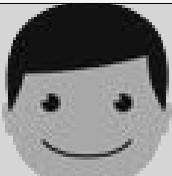
O *plano detalhe* pode ser utilizado quando o objeto é enquadrado e, assim, é evidenciado algum detalhe seu.

Já o *plano geral* pode ser utilizado quando o objeto encontra-se distante e com poucos detalhes discerníveis no quadro.

Tabela 2. Principais tipos de enquadramento.

PLANO GERAL (PG)	
	A câmera revela completamente o cenário à frente, com o motivo da fotografia/filme reduzido e com poucos detalhes. É comum o seu uso em cenas exteriores e interiores de grande proporções.
PLANO DE CONJUNTO (PC)	
	A câmera mantém um ângulo visual aberto, mas as pessoas ocupam um espaço maior na tela, permitindo reconhecer os seus rostos.

PLANO MÉDIO (PM)	
	A figura humana é enquadrada por inteiro, havendo um pouco de “ar” sobre a cabeça e “chão” sob os pés.
PLANO AMERICANO (PA)	
	A figura humana é enquadrada do joelho para cima.
MEIO PRIMEIRO PLANO	
	A figura humana é enquadrada da cintura para cima.
PRIMEIRO PLANO	
	A figura humana é enquadrada do peito para cima. É chamado de <i>Close-up</i> ou <i>Close</i> .

PRIMEIRÍSSIMO PLANO	
	A figura humana é enquadrada dos ombros para cima, chamado também de <i>Big Close-up</i> ou <i>Big Close</i> .
PLANO DETALHE	
	A câmera enquadra uma parte do rosto ou do corpo. Usado também para objetos pequenos que precisam ser enquadrados durante uma cena.

Comum. Após conhecermos os tipos de enquadramento, podemos identificar facilmente, por exemplo, que o *meio primeiro plano* é o plano mais comum utilizado por tradutores-intérpretes quando capturados através da janela de Libras (são filmados da cintura para cima).

3. Posição na tela

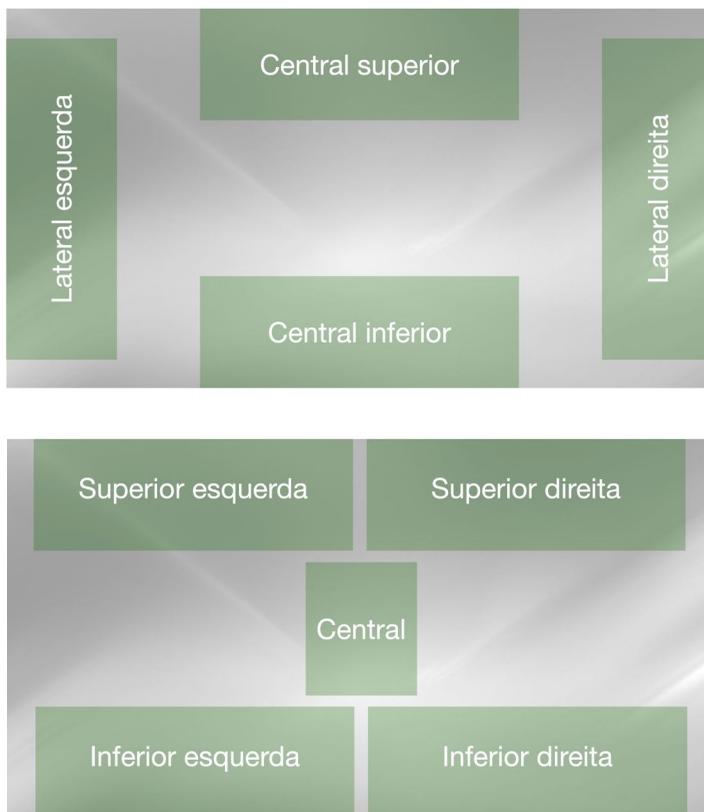


Figura 23. Possíveis posições que os elementos podem assumir no *frame*.

Definição. Um elemento pode ter sua *posição* descrita em diferentes áreas da composição:

1. **Centro.** Em relação ao *centro*, ele pode estar exatamente no centro horizontal e vertical do quadro ou pode estar centralizado na parte inferior ou superior.

2. **Laterais.** Quanto às *laterais*, o elemento pode estar na lateral esquerda ou direita.

3. **Superior.** Quanto à *borda superior*, o elemento pode estar na borda superior esquerda ou direita.

4. **Inferior.** E, por fim, quando à *borda inferior*, ele pode estar na borda inferior esquerda ou direita.

4. Grupos



Figura 24. Exemplo de três tipos de agrupamentos de imagens: com dois, três ou quatro elementos.

Definição. Os *grupos* são formados quando os elementos se repetem sequencialmente (tipos iguais) ou se

agrupam (tipos diferentes) no mesmo quadro e na mesma região, estando, portanto, próximos uns dos outros.

Quantidade. Estes agrupamentos podem conter dois, três, quadro ou mais elementos.

Tipologia. Um grupo pode ser formado por elementos do mesmo tipo, o mais comum de ser identificado, ou de tipos diferentes, mais raro, encontrado em materiais com grande quantidade de elementos.

Identificação. A constante básica para se identificar grupos é a distância próxima entre seus elementos e a complementariedade evidente entre eles.

5. Formato

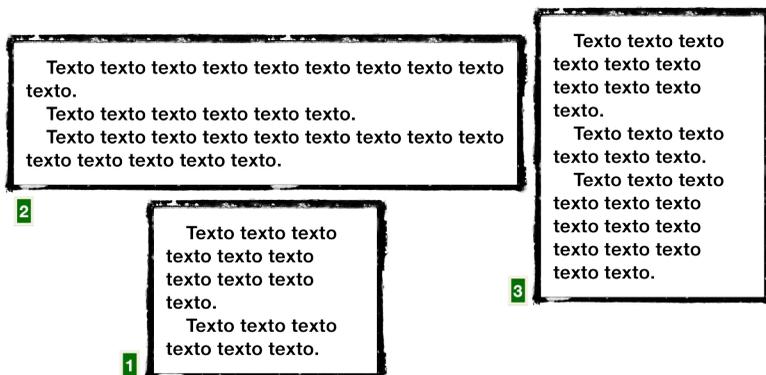


Figura 25. Exemplos de três tipos de formatos para a massa textual: quadrado, retângulo horizontal e retângulo vertical.

Definição. Um elemento varia quanto ao *formato* quando suas bordas se apresentam proporcionalmente distintas em diferentes quadros ou em um mesmo quadro do vídeo.

Flexíveis. A variação de *formato* é mais comum em elementos flexíveis, principalmente aqueles que utilizam texto, mas pode ocorrer também com *imagens*, *legendas* (que são textos) e *vídeos sobre vídeo*.

Exemplos:

Uma *massa textual* pode apresentar desde um formato quadrado perfeito até um retângulo deitado ou em pé, uma tira alongada ou algum outro formato irregular qualquer.

Uma *imagem* ou *vídeo* pode apresentar desde formas retangulares até formas arredondadas ou elípticas.

Um *legenda* pode variar no tamanho, no tipo de fonte utilizada e em sua cor.

Subvariações. Embora não esteja em nossa proposta a obrigatoriedade de representar iconicamente algumas subvariações de formato, em casos específicos as variações de *textura* (as variações no caráter da superfície dos materiais visuais), *tom* (a presença ou ausência de luz) e *cor* (o componente cromático) tornaram-se imperativas em sua representação, especialmente quando falamos sobre as soluções visuais atípicas (v. Cap. 4).

Exemplo:

A solução visual em que a cor das legendas varia conforme o personagem que está sendo traduzido (v. Cap. 4).

6. Espaçamento

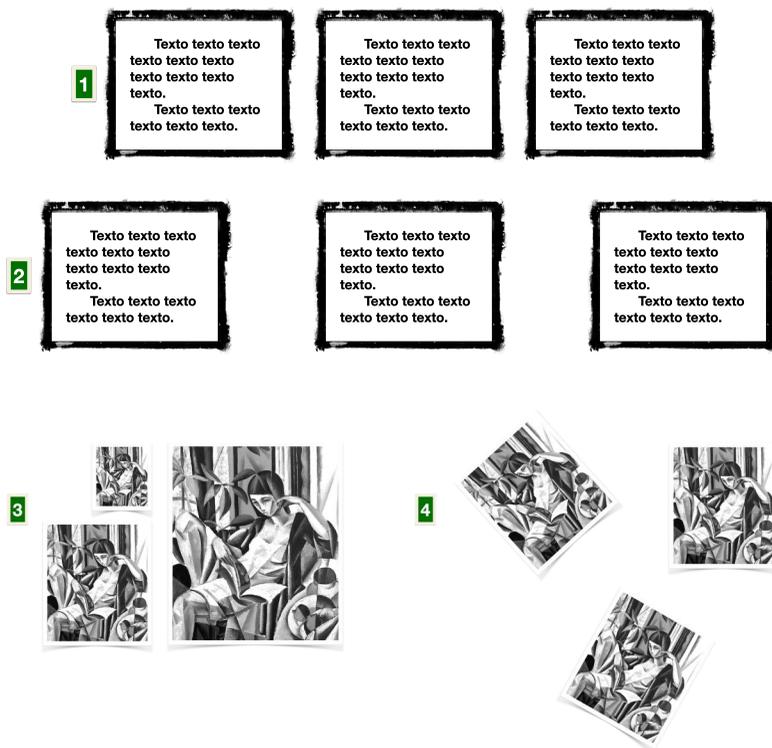


Figura 26. exemplos de espaçamentos entre elementos de uma mesma categoria. No primeiro caso, espaçamentos entre massas textuais e, no segundo caso, espaçamento entre imagens.

Definição. O *espaçamento* refere-se à distância entre os elementos, especialmente aqueles de uma mesma família. Os elementos podem estar mais próximos ou mais afastados, podem transmitir a ideia de regularidade e sequência ou podem se mostrar irregulares e dispersos.

7. Rotação

Definição. Um elemento sofre *rotação* quando ele se move ao redor do próprio eixo. Dessa forma, um elemento pode estar em posição normal, inclinada ou mesmo de ponta a cabeça.

Exemplos:

É comum a variação de rotação em elementos como *imagens* e *textos* que giram ao redor do eixo durante o vídeo, ou que assumem diferentes rotações em momentos distintos do vídeo.



Figura 27. Exemplo de imagem assumindo diferentes rotações ao redor do próprio eixo: 0°, 15° e 45°.

Considerações a respeito das variações

Conjunto. Algumas variações dos elementos básicos só podem ser detectadas e definidas quando um conjunto de *frames*, sequenciais ou não, em um mesmo vídeo ou até de uma série de vídeos, podem ser cotejados conjuntamente, após seguidas observações e registros.

Método. Logo, o *método comparativo*, em que se observa uma amostra de *frames intravídeo* ou *intervídeos*, foi utilizado ao longo de nossa pesquisa. Somente com repertório variado de observações em cerca de 30 vídeos (catalogação e fichamento) é que se conseguiu detectar padrões e variações dos sete elementos básicos.

Temporal. Logo, as variações são uma forma de descrição comparativa temporal do vídeo ou de um conjunto de vídeos feita através de um conjunto de capturas de tela (*frames*) analisadas em conjunto.

Detecção. Parte destas variações podemos detectar em curto espaço de tempo nos vídeos.

Observação. Variações como a de *formato*, *grupos* e *espaçamento* são mais claras depois da observação de vídeos feitos por diferentes produtores, pois é nesta comparação entre produções distintas que a variação desses itens são de fato percebidas e depois catalogadas.

Enquadramentos. De modo específico, as variações de *tamanho* e *corte* dos elementos de um vídeo se relacionam diretamente ao que é chamado de *planos de câmera* ou

enquadramentos, na linguagem cinematográfica e televisiva já exaustivamente detalhada em manuais (Thompson & Bowen, 2009): plano geral, plano médio, plano americano, meio primeiro plano, primeiro plano, *close* e detalhe ou *big-close*, conforme vimos na tabela que acompanha o item "corte/enquadramento".

Close. Um plano *close*, por exemplo, teria um elemento do *frame* predominante com variação de tamanho e corte a ponto de ocupar completamente o quadro.

Natural. Pensamos que termos descritivos de planos de câmera são relacionados mais à descrição de pessoas e objetos presentes em um *cenário natural* – elementos típicos de vídeos narrativos novelísticos, documentais e ficcionais de cinema e TV –, mas não tanto a elementos adicionados artificialmente após a filmagem obtida com o uso de uma câmera filmadora, tais como mensagens de texto, gráficos, fotografias e imagens, presentes na maior parte dos vídeos com fins didáticos que catalogamos.

Artificial. Embora menos comuns, não quer dizer que variações de planos de câmera em vídeos com fundo artificial não existam.

Variados. Tem emergido, em produções mais recentes, a técnica do uso de enquadramentos variados mesmo em vídeos gravados em estúdio, produzindo a sensação de quebra de monotonia para os vídeos mais longos.

Câmeras. Basicamente varia-se entre o *meio primeiro plano* e o *primeiro plano*, sendo que as vezes o ângulo também

muda, entre o *frontal* e o de *45 graus* (ângulo 3/4), especialmente quando o produtor do vídeo utiliza mais de uma câmera ao mesmo tempo durante sua gravação.

Abrangência. Nesta proposta, tomamos, então, a decisão de criar um conjunto de categorias mais abrangentes que as da linguagem cinematográfica, que dessem conta da multimodalidade permitida pelos editores de vídeo e de efeitos de pós-produção hoje presentes nos computadores pessoais e amplamente utilizados em ambientes profissionais, semiprofissionais e amadores.

Mudança. De certa forma, propomos aqui uma linguagem descritiva em que o centro analítico se moveu da câmera filmadora, um processo de captura *natural* em que a influência maior do produtor está na aproximação e afastamento da câmera em relação a seus objetos de cena (o uso dos diversos tipos de planos), para o editor de vídeo e de efeitos gráficos que promove a mixagem de elementos composicionais e finalização *artificial* do material fílmico.

2.4 Relações entre os elementos

Relações. Além das variações dos elementos basilares, também propomos algumas *relações* desenvolvidas entre os elementos básicos dentro de uma composição e ao longo de um vídeo, inspiradas em Leborg (2015), que catalogou

inúmeras delas, das quais destacamos algumas também encontradas nos vídeos em línguas de sinais analisados.

1. Repetição

Definição. A *repetição* está ligada àquilo que é constante em determinado elemento do vídeo. Ela ocorre quando um elemento se repete várias vezes na composição ou, ao longo do vídeo, este elemento é apresentado com características constantes de formato, tamanho, corte e posição, permitindo a detecção de determinado padrão.

Exemplos:

1. **Texto.** Os textos que usam a mesma fonte (tipologia), a mesma cor e/ou o mesmo tamanho marcando títulos de capítulos ou seções do vídeo.

2. **Transição.** Os cortes de transição usados sempre que determinada situação acontece.

3. **Cenário.** Os cenários com cores e texturas que se repetem em momentos distintos.

4. **Ator.** O uso de atores sinalizantes/oralizantes que vestem a mesma roupa/tipo/cor e estão dispostos na mesma posição e com o mesmo tamanho (enquadramento) em momentos distintos.

Basilar. A repetição também é tratada em detalhes no livro de Williams (1995) como um dos princípios mais basilares do *design* gráfico.

Detecção. Para se detectar uma repetição é preciso assistir todo o vídeo e listar a *relação elemento-constância*.

Exemplo 1: no vídeo X, a imagem sempre é apresentada ocupando metade do frame, formando, portanto, uma relação constante entre *imagem-tamanho*.

Exemplo 2: no vídeo Y, os nomes dos capítulos sempre apresentam a mesma fonte (tipo), a mesma cor e ficam no lado esquerdo superior do *frame*, formando, portanto, uma relação constante entre *massa textual-tipologia-cor-posição*.

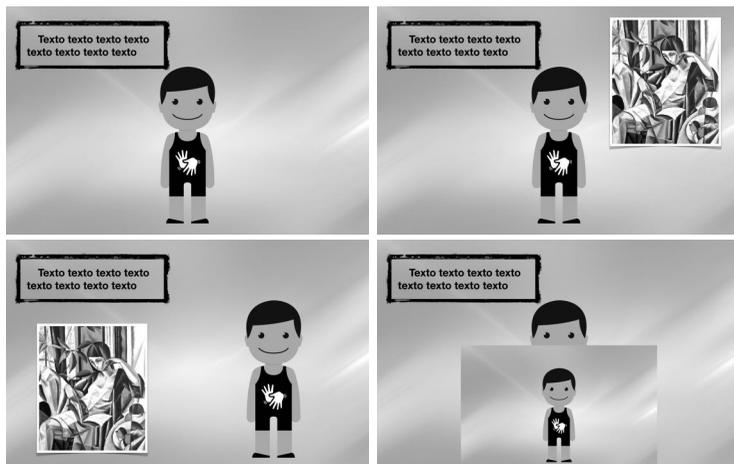


Figura 28. Exemplo de representação icônica de uma sequência de quadros em que a *massa textual* de um título de capítulo permanece na mesma posição, com a mesma fonte e a mesma cor ao longo de um vídeo acadêmico.

2. Simetria

Definição. A *simetria* ocorre quando há um equilíbrio da mancha de elementos nos dois lados de um eixo da composição, podendo ser o esquerdo e o direito, o topo e a base ou mesmo na diagonal.

Conforto. A simetria gera conforto no leitor de vídeos, que os percebe distribuídos de forma harmônica, a exemplo do ator sinalizante em um lado e imagens ilustrativas no outro.

Pesos. A simetria, a rigor, é uma relação de *pesos iguais* nos dois lados do quadro, entre o topo e a base ou entre uma diagonal e outra.

Linha. Para se detectar uma relação simétrica é preciso traçar uma *linha imaginária* vertical centralizada, horizontal centralizada ou diagonal do canto inferior esquerdo para o canto superior direito ou do canto superior esquerdo para o canto inferior direito.



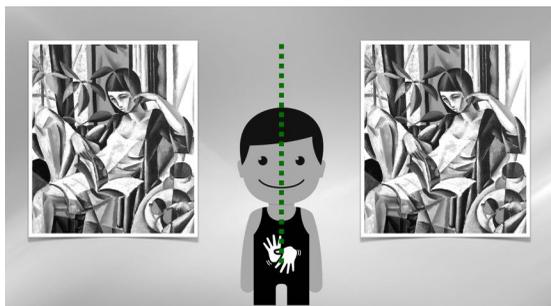


Figura 29. Exemplo de relações simétricas em que o eixo central divide em pesos iguais os lados esquerdo e direito do quadro.

3. Assimetria

Definição. A *assimetria*, por sua vez, é o desequilíbrio na composição, quando os elementos estão agrupados e “pesando” mais em um dos lados ou em uma das regiões do *frame*, o que leva o olhar do leitor para um dos polos intencionados pelo produtor do vídeo.

Ênfase. A assimetria é um recurso para gerar ênfase em alguns elementos e secundarizar outros, ou mesmo gerar um desconforto intencional do leitor de vídeos sobre a composição que observa.

Linha. Neste caso, a *linha imaginária* deve ser traçada fora do centro simétrico, seja ele horizontal, vertical ou diagonal.



Figura 30. Exemplo de assimetria onde a imagem no lado esquerdo tem peso maior do que a atriz oralizante no lado direito.

4. Ampliação/redução

Definição. A *ampliação/redução* é, essencialmente, uma variação de tamanho, só que ela ocorre em um mesmo elemento que desenvolve uma relação de peso com a sua diminuição ou realce em relação aos outros elementos que estão ao seu redor dentro do quadro.

Tamanhos. Portanto, um mesmo elemento é representado em tamanhos diferentes ao longo do vídeo, a exemplo do *intérprete sinalizante* que, liberto da janela de intérpretes que antes o restringia no canto da tela, pode agora ser ampliado em momentos de maior ênfase na língua de sinais; ou então uma *imagem* que pode ter um detalhe ampliado para gerar uma leitura mais precisa e enfática pelo espectador.

Proporção. A ampliação/redução pode ser *proporcional*, ou seja, a largura e a altura permanecem com a mesma

proporção original ou pode ser *desproporcional/distorcida*, em que a largura ou a altura amplia-se ou reduz-se de modo desigual, o que muda a razão original entre os lados do elemento.



Figura 31. Exemplo de ampliação e redução do ator sinalizante.



Figura 32. Exemplo de ampliação e redução de uma imagem, o que gera ênfase em um detalhe, o que equivaleria ao plano detalhe ou *big close*.

5. Atração/proximidade

Definição. A *atração/proximidade* é formada por conjuntos de elementos agrupados que se atraem e indicam a existência de alguma relação entre eles, formando unidades visuais e auxiliando o leitor de vídeo a relacionar e categorizar elementos dentro da composição.

Basilar. A *proximidade* também é tratada em detalhes no livro de Williams (1995) como um dos princípios mais basilares do design gráfico.

Organização. A proximidade ajuda na organização dos elementos em um espaço gráfico, como se houvesse uma força atratora (ímã) que os reúne em determinada área da tela. É através dela que o designer transforma um conjunto de elementos soltos em conjuntos coesos que categorizam os elementos e suas ligações em um espaço gráfico, nesse caso o *frame* do vídeo.

Distinção. A proximidade serve também para definir, por oposição, que os elementos não relacionados devem estar afastados ou pertencerem a conjuntos distintos.

Grupos. A relação de atração/proximidade está diretamente relacionada à variação *grupos* (item 4 da seção "Variações dos elementos"), pois todo grupo, a princípio, desenvolve alguma relação sugerida através da maior ou menos proximidade entre os seus elementos, ou seja, pelo *espaçamento*

(item 6 da seção "Variações dos elementos") aplicado pelo editor de vídeos/designer.

Exemplo:

Um exemplo de atração/proximidade é o caso, durante a tradução em língua de sinais de um filme popular, em que a legenda em língua de sinais (ator intérprete sinalizando a fala oral) sempre aparece próxima ao personagem que está oralizando no filme.

Nas ilustrações a seguir, temos outros dois exemplos de relação de atração/proximidade.

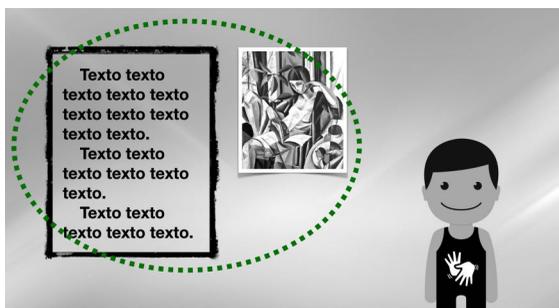


Figura 33. Exemplo de relação de atração/proximidade em que a imagem está próxima à massa textual, indicando uma relação de complementariedade.



Figura 34. Exemplo de relação de atração/proximidade em que a imagem está próxima à atriz que utiliza língua oral, indicando uma relação de complementariedade.

6. Alinhamento

Definição. O *alinhamento* é uma forma de atração/proximidade dos elementos de forma que eles se organizam em grupos através de um eixo lateral esquerdo ou direito ou então através de um eixo central.

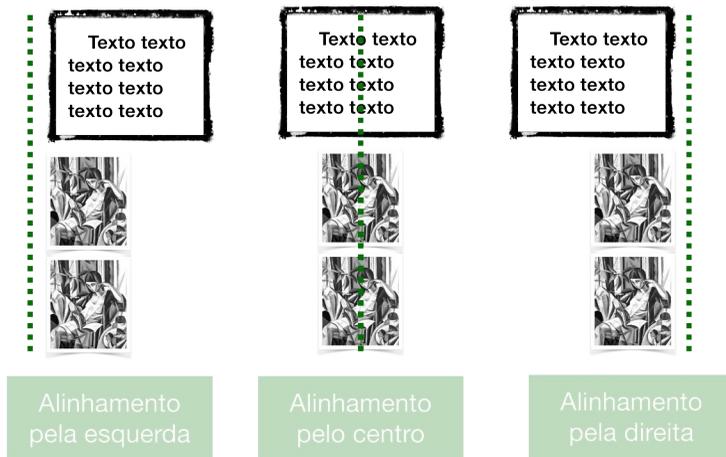


Figura 35. Os três principais tipos de alinhamento entre os elementos de uma composição.

Harmonia. Dependendo dos tipos de alinhamentos utilizados em uma composição (mesmo quadro), a relação desenvolvida entre os elementos pode ser *harmônica* ou *desarmônica*. É desarmônica quando os múltiplos alinhamentos desorganizam e dispersam o olhar do leitor visual sobre os elementos do *frame*, causando por vezes uma percepção de desconforto, que não necessariamente significa característica ou qualidade negativa do vídeo.

Exemplo 1:

Mostramos a seguir um exemplo de alinhamento à esquerda de uma massa textual com uma imagem, criando um peso para o lado esquerdo que se torna desarmônico em relação ao ator sinalizante que se mantém alinhado ao centro da parte direita do quadro.

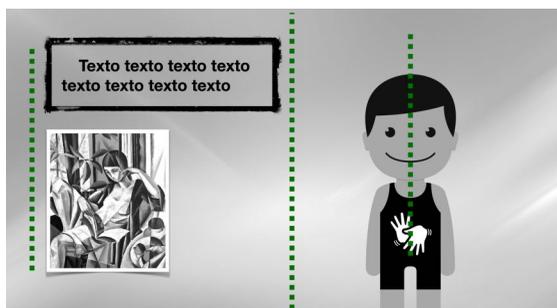


Figura 36. Exemplo de alinhamentos desarmônicos.

Exemplo 2:

A seguir a desarmonia é resolvida, pois a simetria, e, portanto, a harmonia, é alcançada quando as duas manchas gráficas são alinhadas ao centro de cada metade da composição visual.

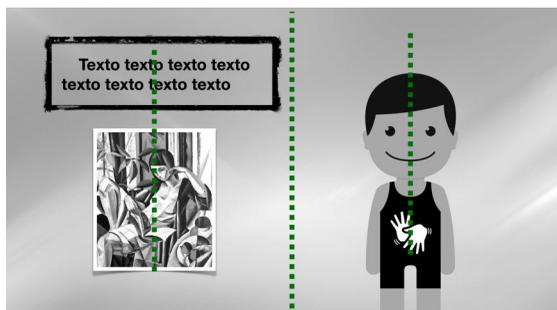


Figura 37. Exemplo de solução harmônica através de alinhamentos.

7. Peso

Definição. O *peso* demonstra para qual lado da composição os elementos estão tendendo mais, tal como uma "força gravitacional" sentida pelo espectador, também colaborando para a ênfase em determinado polo do *frame*, sendo uma experiência de contraste entre áreas mais *cheias* e áreas mais *vazias*, direcionando o olhar do leitor de vídeo, em geral, para a área *mais pesada* (com maior espaço ocupado por elementos).

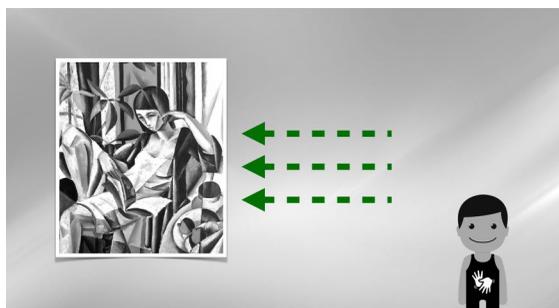


Figura 38. Neste exemplo o peso maior está à esquerda do *frame*, com maior área ocupada pela mancha da imagem.

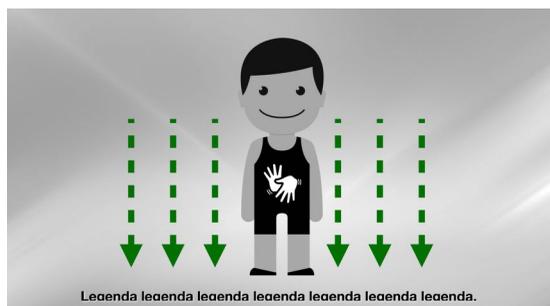


Figura 39. Neste exemplo o peso está apontando para a parte inferior do *frame*, visto que o ator sinalizante ao centro é puxado pela massa textual da legenda na parte inferior.

8. Quantidade/predomínio

Definição. A relação de *quantidade/predomínio* indica a área da composição em que predominam os elementos, provocando a percepção de um campo bastante pigmentado com atributos, número maior de elementos e manchas maiores de leitura contendo textos, ilustrações, atores, entre outros.

Gravidade. Tal como o princípio gravitacional que indica que onde há maior concentração de massa, há maior força, a área com maior quantidade/predomínio no *frame* indica o sentido da "força de atração" e, conseqüentemente, do *peso*.

Branco. Em oposição à quantidade/predomínio estarão os *espaços em branco*, ou seja, os locais onde não há presença de nenhum elemento.

Descanso. Os *espaços em branco* também são entendidos como espaços de descanso do olhar do leitor de vídeo, pois ajudam, por oposição, a centralizar o olhar nas informações das áreas preenchidas pela mancha gráfica.



Figura 40. Neste exemplo, a área central e direita inferior são aquelas em que predomina a mancha gráfica do quadro. Ao lado esquerdo há uma significativa área em branco.

9. Espaço

Definição. A relação de *espaço* corresponde à detecção de quais áreas estão vazias (em branco) e quais áreas estão mais preenchidas (com mancha gráfica pigmentada), e portanto mais densas e com maior destaque na composição.

Respiro. Importante frisar que as áreas vazias, os espaços em branco, são necessárias para o *respiro* do leitor visual e devem ser utilizadas sempre, para *descanso do olhar* conforme explicado no item anterior.

Superestímulo. A presença de áreas vazias evita a competição de elementos que podem levar a uma superocupação da tela e à perda do conteúdo/informação pelo superestímulo da percepção do leitor, algo que ocorre em alguns vídeos em língua de sinais que abusam no uso de elementos de ênfase e destaque em um mesmo *frame*.



Figura 41. Exemplo de área em branco utilizada como respiro em uma composição.

10. Sobreposição

Definição. A *sobreposição* ocorre quando um elemento está posicionado sobre outro elemento.

Exemplos:

Trabalhos científico-acadêmicos em língua de sinais com citação e rodapé sobrepostos e em menor tamanho em relação ao ator sinalizante que está pausado e ocupando todo o *frame*.

Outro caso são os jornais televisivos ou vídeo-aulas para a comunidade surda em que os sinalizantes, em estúdio, apontam para um vídeo em movimento no canto da tela que será sobreposto ao primeiro vídeo.

Picture-in-picture. A sobreposição é a marca dos vídeos sobre vídeos (*picture-in-picture* ou PIP), mas também podem ocorrer entre duas ou mais imagens, entre um ator e o cenário ao fundo, entre o ator e uma mancha de texto, entre o ator de uma imagem que está sendo explorada por ele ao fundo.

Camadas. Enfim, são inúmeras as possibilidades de sobreposições entre os elementos básicos, potencializadas, hoje em dia, pelo recurso de *edição em múltiplas camadas* ofertado pelos editores de vídeos digitais contemporâneos.



Figura 42. Exemplo de sobreposição de um vídeo sobre o vídeo maior. As notas de rodapé e citações em monografias em Libras utilizam este tipo de composição.

Considerações a respeito das relações

Unidade. As relações entre os elementos basilares só podem ser detectadas e definidas através da observação de um mesmo, e, portanto, único vídeo (unidade), em muitos casos com a captura de um único *frame* deste vídeo.

Distinção. Para distinguirmos as relações é preciso, primeiro, familiaridade com a distinção de cada um dos sete elementos básicos.

Frames. A captura de dois ou mais *frames* é obrigatória para a detecção das relações de *repetição* de atributos de um elemento e para detecção de uma *ampliação/redução* de determinado elemento.

Faltou a relação de contraste?

Associadas. De modo geral, os tipos de relações aqui listadas, em total de 10, podem ser associadas a duas categorias comumente descritas nos manuais sobre design: o *contraste* e a *harmonia* (Dondis, 2007, cap. 5; Williams, 1995, cap. 5).

Contraste. O *Contraste* é o oposto da harmonia. É o desequilíbrio, é a assimetria, é uma relação de distinção clara entre propriedades de elementos ou de grupos de elementos.

Hierarquia. O contraste hierarquiza os elementos de uma composição, distinguindo uns dos outros, retirando-os de um mesmo plano.

Exemplos:

1. **Pesos.** Podemos contrastar pesos diferentes no mesmo *frame*, gerando relações assimétricas entre os elementos.

2. **Densidade.** Podemos contrastar áreas com mancha gráfica densa (quantidade/predomínio) das áreas com espaço vazio (respiro).

3. **Alinhamentos.** As relações desarmônicas entre alinhamentos distintos também podem gerar contraste.

4. **Formato.** O uso de cores, tonalidades e texturas diferentes, assim como fontes distintas em massas de texto, ou seja, variações de propriedades de formato, ou mesmo a manipulação do tamanho e rotação dos elementos, todas elas são maneiras de gerar contraste.

Técnica. O contraste é uma poderosa técnica para criação de composições visuais, mas deve ser feito de modo intencional. Se a intenção é provocar diferença entre elementos, que se varie de modo marcante suas propriedades.

Desconforto. A desarmonia não intencional ou fraca gera peças gráficas que causam desconforto no leitor visual, pois a distinção entre os elementos não foi clara o suficiente para ser compreendida.



Capítulo 3 | Exercícios de aplicação

Aplicação. Nossa proposta neste capítulo é aplicar a gramática visual que apresentamos no capítulo anterior.

Frames. Para isso, selecionamos alguns *frames* recortados de produções fílmicas em línguas de sinais que fizeram parte do nosso acervo de pesquisa (v. "Lista de vídeos consultados ao longo da pesquisa").

Exemplos. Não pretendemos aqui extrair e esgotar todo potencial de análise composicional que é possível, mas, através desses exercícios, podemos mostrar alguns exemplos de representações icônicas e de análise gerados pela nossa "caixa de ferramentas" (método).

Variáveis. Procuramos desenvolver nossa análise através de 4 partes ou variáveis:

1. Descrever a **objetivo/intenção** principal do vídeo, um dado de contexto para o leitor.
2. Realizar o **mapeamento dos elementos** presentes no vídeo, o que permite planejar a criação de sua representação icônica.
3. Fazer a descrição das **variações e relações** entre os elementos, ou seja, a aplicação da gramática visual em si (v. Cap. 3).

4. Deduzir a *percepção maior* sobre o conjunto formado por todos os elementos e suas variações e relações, com alguns comentários sobre as possíveis sensações geradas nos leitores visuais.

Exercício de aplicação 1



Figura 43. Quadro capturado do vídeo "A história das coisas - A Pizza" produzido pela TV INES.



Figura 44. Representação icônica do quadro anterior.

Objetivo/intenção:

O vídeo tem a intenção de *contar a história do alimento pizza* e algumas curiosidades sobre sua origem. É um material que procura instruir sobre o tema com dados históricos e geográficos.

Elementos presentes:

Há um total de 8 itens em 4 categorias diferentes.

Existem 5 elementos na categoria *imagens* (3 no lado esquerdo e dois no lado direito), 1 elemento na categoria *fundo artificial neutro*, 1 elemento na categoria *atriz sinalizante* e 1 elemento na categoria *legenda*.

Variações e relações:

Neste quadro percebemos que os ingredientes foram agrupados na posição esquerda (três imagens) e foi utilizado um espaçamento igual entre elas, assim como o mesmo tamanho e formato, indicando repetição destes atributos.

A massa da pizza está ocupando o lado direito central. A atriz sinalizante está centralizada exatamente no meio do quadro, indicando uma relação simétrica entre as laterais, equilibrando o peso.

Ao mesmo tempo a legenda está alinhada e sobreposta na área onde está a atriz sinalizante, indicando uma relação de proximidade entre sinalização em língua de sinais e a tradução em língua oral escrita.

O logotipo da TV INES está reduzido e totalmente na cor branca, gerando pouco contraste com o fundo artificial

neutro e, dessa forma, não sendo impactante no peso gerado pelo elemento na lateral direita.

Percepções sobre o todo:

A intenção do quadro capturado é provocar no leitor visual a sensação de harmonia e evidenciar os agrupamentos entre elementos afins.

Exercício de aplicação 2



Figura 45. Quadro capturado do vídeo "Romance do pavão misterioso" da ONG Mais Diferenças.



Figura 46. Representação icônica do quadro anterior.

Objetivo/intenção:

A intenção do vídeo é apresentar o *Romance do Pavão Misterioso* através da língua portuguesa escrita e a sua tradução-interpretação em língua de sinais.

Elementos presentes:

Há um total de 4 itens em 4 categorias diferentes.

Existe 1 elemento na categoria *imagem* ocupando dois terços do quadro (lateral esquerda e centro), 1 elemento na categoria *massa textual*, 1 elemento na categoria *ator sinalizante* e 1 elemento na categoria *fundo artificial*.

Variações e relações:

A imagem, por apresentar peso maior na lateral esquerda do quadro, provoca uma assimetria em que a quantidade/predomínio (mancha gráfica) tende para o lado esquerdo.

Há alguns espaços de respiro na parte superior e inferior do quadro, assim como nas laterais do ator sinalizante.

O ator sinalizante foi reduzido proporcionalmente à metade horizontal do quadro (50%), em um meio primeiro plano (cintura para cima), formando um grupo, por proximidade, com a massa textual situada acima dele, ambos alinhados pela direita.

Por fim, a massa textual apresenta uma forma retangular e a cor preta é elemento repetido na imagem, na cor da fonte da massa textual e na camiseta do ato sinalizante, contrastando com o tom pastel do fundo artificial. Lembramos

que a cor preta é a principal utilizada nos livretos com literatura de cordel.

Percepções sobre o todo:

A harmonia representada pela cor preta como fio de ligação entre os elementos, o peso intencional no lado esquerdo para dar ênfase às ilustrações que complementam a história e a proximidade que forma um grupo entre o ator sinalizante e a massa textual equivalente em língua portuguesa são fatores que tendem a gerar conforto no leitor visual, pois este consegue perceber a função de cada um dos elementos presentes no quadro do vídeo.

Exercício de aplicação 3



Figura 47. Quadro capturado da monografia em Libras "Letramento visual e práticas pedagógicas surdas em animação".

trabalho de conclusão de curso, não consegue compensar a mancha gráfica predominante ao centro, visto que o preto e o cinza do fundo artificial estão na mesma faixa cromática e não geram contraste.

O contraste de formato do fundo artificial, no caso entre a cor vermelha e a cor cinza, faz o olhar do leitor visual convergir para a citação direta na parte central inferior.

Pela aplicação de uma redução proporcional de 50%, o fundo artificial vermelho e o ator sinalizante reduzido formam um grupo por sua sobreposição e alinhamento centralizados. Ao mesmo tempo, este grupo se sobrepõe aos elementos principais do quadro (fundo artificial cinza e ator sinalizante maior), sendo, portanto, um vídeo menor sobre vídeo principal.

Percepções sobre o todo:

A massa textual na posição superior esquerda tende a desequilibrar e desarmonizar o quadro, em que o alinhamento e o peso dos elementos centrais predominam. Há uma clara intenção de levar o olhar do leitor visual para o quadro menor, sobreposto, em vermelho, para que a leitura da citação ocorra, sendo o contraste de cores intencional.

Exercício de aplicação 4



Figura 49. Quadro capturado da Unidade 1 da disciplina de TICs II do curso de Pedagogia Online do INES.

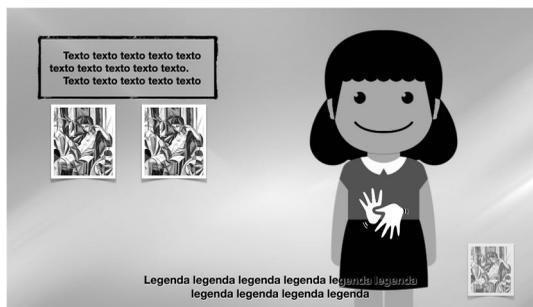


Figura 50. Representação icônica do quadro anterior.

Objetivo/intenção:

A intenção do vídeo é *apresentar o conteúdo da Unidade 1 da disciplina* de Tecnologias de Informação e Comunicação II do curso de Pedagogia do INES na modalidade online.

Elementos presentes:

Há um total de 7 itens em 5 categorias diferentes.

Existem 3 elementos *imagem*, 1 elemento *massa textual*, 1 elemento *legenda*, 1 elemento *fundo artificial* e 1 elemento *ator sinalizante*.

Variações e relações:

O vídeo divide a tela em duas áreas. Em um lado fica o elemento ator sinalizante, do outro ficam imagens e massa textual formando um grupo que complementa a narrativa, criando assim uma relação simétrica entre lado esquerdo e direito, com algumas áreas mantendo espaço em branco para respiro.

Quanto ao formato, o ator sinalizante veste uma roupa altamente contrastante (vermelha e preta) com o fundo artificial neutro (branco), sempre com o corte/enquadramento em plano americano. Intencionalmente a roupa em cores "vivas" direciona o olhar do leitor visual que se volta para a interpretação em língua de sinais.

A legenda não se agrupa com outros elementos, mantendo-se sempre na parte inferior e central do quadro, sobrepondo-se a todos os elementos.

O logotipo, um elemento imagem, mantém-se o tempo todo na parte inferior direita, atenuado (somente o contorno do logotipo é conservado) e, portando, não se contrastando com o fundo artificial branco.

Percepções sobre o todo:

O vídeo tem a intenção clara de direcionar o olhar do leitor para a interpretação em língua de sinais, sendo voltado prioritariamente ao público surdo que faz o curso.

Ao mesmo tempo, o vídeo procura equilibrar no lado oposto os subtítulos (massa textual) e as imagens complementares ao conteúdo que está sendo exposto pelo ator sinalizante.

O fundo artificial neutro, na cor branca, procura reduzir a mancha gráfica somente ao que é essencial na comunicação do conteúdo (assunto) da unidade do curso.

Exercício de aplicação 5



Figura 51. Quadro capturado do programa de 7.05.2018 "Repórter visual" produzido pela TV Brasil.

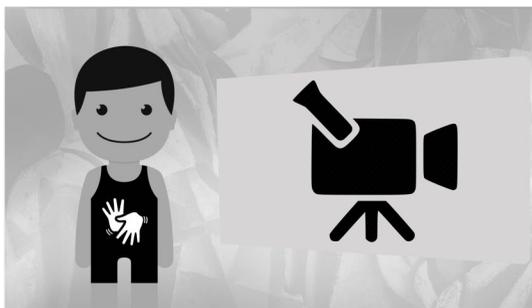


Figura 52. Representação icônica do quadro anterior.

Objetivo/intenção:

A intenção do vídeo é *apresentar periodicamente uma compilação de notícias* com interpretação em língua de sinais.

Elementos presentes:

Há um total de 3 itens em 3 categorias diferentes.

Existe 1 elemento *ator sinalizante*, 1 elemento *fundo artificial* e 1 elemento *vídeo menor sobre vídeo principal*.

Variações e relações:

O elemento vídeo menor sobre vídeo principal (PIP) assume dois terços do quadro, o que faz a composição pesar mais para o lado direito em termos de quantidade/predomínio, criando uma assimetria.

A distorção de formato aplicada ao PIP, com a parte menor no lado esquerdo formando um trapézio, cria um movimento no olhar do leitor visual fazendo-o se direcionar (convergir) para o ator sinalizante ao lado esquerdo, em plano americano.

O fundo artificial neutro, em cores na escala cinza, contrasta com a tela do PIP e com o contorno do ator sinalizante, que está ampliado e com o corte/enquadramento em plano americano.

São poucos os espaços de respiro, talvez para não comprometer a legibilidade do PIP e privilegiar a interpretação em língua de sinais, visto que o ator sinalizante ocupa quase 100% da altura do quadro.

Percepções sobre o todo:

O quadro mostra que o vídeo privilegia, assim como todos os exemplos mostrados até aqui, a atuação do sinalizante, visto que a altura do mesmo corresponde quase à totalidade da altura do quadro. Ao mesmo tempo coloca em evidência, ocupando dois terços do quadro, a notícia que está sendo objeto da narração. O formato adotado põe lado a lado os dois polos: ator sinalizante e vídeo da notícia, se diferenciando do formato clássico da janela de Libras em que o ator sinalizante é colocando em pequena escala na parte inferior do *frame*.

Podemos dizer que uma linha vertical imaginária está alinhada com o sinalizante e outra vertical, na parte central, se alinha com o PIP, formando o desenho de um T deitado. Se pensarmos em um ponto de fuga (do olhar), um conjunto de 3 vetores imaginários apontam pelo centro e pelas duas laterais inferior e superior do PIP para o sinalizante.

Exercício de aplicação 6

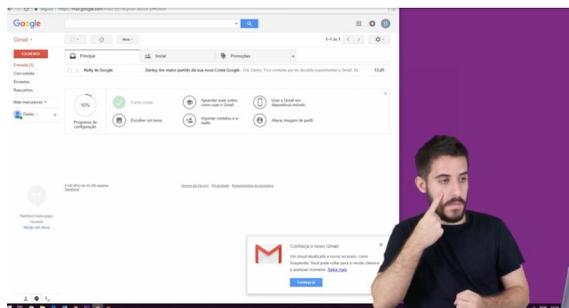


Figura 53. Quadro captura do vídeo "Como criar um email" produzido pela SIGNA.

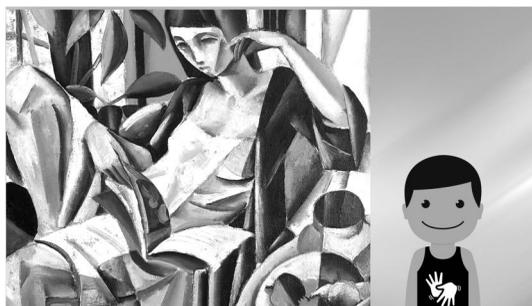


Figura 54. Representação icônica do quadro anterior.

Objetivo/intenção:

A intenção do vídeo é mostrar, através de um passo a passo, como a pessoa pode *criar um novo e-mail pelo Google Gmail*.

Elementos presentes:

Há um total de 3 itens em 3 categorias diferentes.

Existe 1 elemento *vídeo menor sobre vídeo principal*, 1 elemento *fundo artificial neutro* e 1 elemento *ator sinalizante*.

Variações e relações:

O quadro apresenta um vídeo menor sobre o vídeo principal (PIP) que ocupa dois terços da área total (esquerdo e central), o que gera uma assimetria em relação à quantidade/predomínio da mancha gráfica.

Reduzido na parte inferior e ao lado direito do quadro está o ator sinalizante, cujo corte/enquadramento é um meio primeiro plano, sentado em uma mesa e a observar o monitor de computador, cuja tela aparece replicada via PIP.

O ator sinalizante, de blusa preta, contrasta com a tela predominantemente branca do PIP e com a cor violeta do fundo artificial (a cor é característica de forma que se repete sempre nos vídeos gravados por esta empresa). O fundo artificial violeta corresponde à área de respiro (vazia) do quadro.

Percepções sobre o todo:

Se traçarmos uma linha imaginária na diagonal, perceberemos que o olhar do leitor visual deve constantemente caminhar entre o PIP e a parte inferior do quadro onde está o sinalizante realizando as instruções deste passo-a-passo.

Exercício de aplicação 7



Figura 55. Quadro captura do vídeo "Luz para gravar em Chromakey" produzido pela SIGNA.

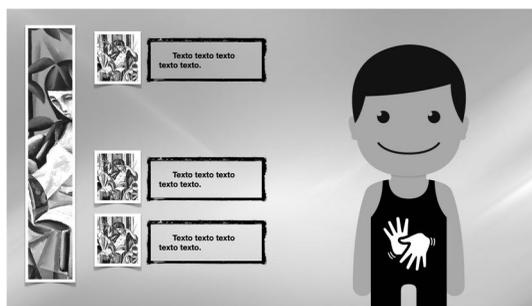


Figura 56. Representação icônica do quadro anterior.

Objetivo/intenção:

A intenção do vídeo é explicar *como utilizar a iluminação* quando se grava em ambiente fechado usando-se refletores e fundo verde (*chromakey*).

Elementos presentes:

Há um total de 8 itens em 4 categorias diferentes.

Existem 4 elementos *imagens*, 3 elementos *massa textual*, 1 elemento *ator sinalizante* e 1 elemento *fundo artificial*.

Variações e relações:

O vídeo procura manter duas regiões claras: a primeira, com elementos agrupados nas laterais complementa a narrativa do vídeo e a segunda é dedicada ao ator sinalizante. Esse esquema básico das relações simétricas oferece conforto ao leitor visual.

O corte/enquadramento em meio primeiro plano, ocupando quase a totalidade da altura do quadro, indica ênfase (prioridade) da língua de sinais, acompanhando a maioria dos quadros dos vídeos até agora analisados aqui.

O fundo artificial na cor violeta, marca da empresa produtora, permite o contraste com os outros elementos que habitam o quadro e, ao mesmo tempo, oferece vitalidade ao vídeo por ser uma cor mais próxima da área cromática quente.

A formação de grupos de imagens e massas de texto indica relação entre esses elementos, em que o conteúdo verbal escrito complementa o imagético.

Foram deixados espaços de respiro, na cor violeta, ao longo de todo vídeo e, em especial, neste quadro destacado.

Percepções sobre o todo:

A intenção do vídeo é explicar um tema, a luz durante a gravação de vídeos em estúdio, sendo, portanto, um vídeo essencialmente didático.

Dito isto, este material é semelhante ao caso do vídeo do curso de Pedagogia online do INES, em que mantém-se

poucos elementos em tela, com dois núcleos: imagens e textos complementares posicionadas em uma lado e o ator sinalizante em evidência no outro, com ampliação equivalente à altura total do quadro.

Exercício de aplicação 8



Figura 57. Quadro capturado do vídeo "Contador de histórias (Aplicativo em Libras +3)" produzido pela Playmove.

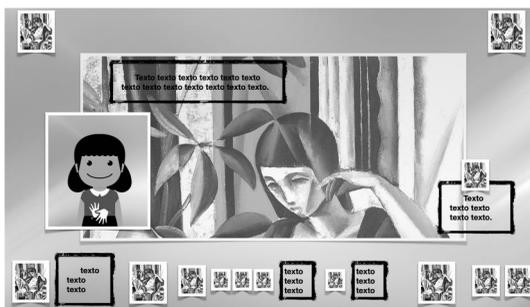


Figura 58. Representação icônica do quadro anterior.

Objetivo/intenção:

A intenção desde vídeo é *apresentar um aplicativo de contação de histórias para crianças* a partir de 3 anos de idade. O aplicativo é manipulado em tela de toque (*touch screen*) no formato de uma mesa, sendo direcionado ao uso em ambientes escolares.

Elementos presentes:

Há um total de 31 itens em 5 categorias diferentes.

Existem 5 elementos *massa textual*, 23 elementos *imagens gráficas* (bordas, símbolos, ícones) e *imagens*, 1 elemento *atorsinalizante*, 1 elemento *fundo artificial* e 1 elemento *vídeo menor sobre vídeo principal*.

Variações e relações:

O quadro é uma parte de um vídeo publicitário que mostra a tela de um aplicativo voltado a mesas *touch screen*. Por isso a profusão de tantos elementos imagens gráficas e imagens em um quadro somente.

Tais elementos, que em sua maioria estão em tamanho reduzido, se distribuem pelas quatro laterais do quadro (superior, inferior, esquerda e direita) formando pequenos agrupamentos por atração/proximidade.

O maior elemento é a imagem que mostra a "página" do livro que está sendo lida, cujo conteúdo textual é representado no lado esquerdo com uma massa textual reduzida e com cor de contraste amarelo ao fundo.

O PIP por sua vez está na posição esquerda inferior do quadro, local dedicado a uma janela de língua de sinais, janela

esta que aparece aqui pela primeira vez "aprisionando" o ator sinalizante.

O fundo artificial, por sua vez, contrasta em cor quente alaranjada com o espectro cromático frio de cores azuis utilizado na maior parte dos elementos do quadro.

As manchas gráficas e agrupamentos de elementos indicam certa assimetria no quadro, obrigando o leitor visual a percorrer a tela em busca dos comandos onde deve tocar/clicar e do texto em língua oral escrita e em língua de sinais.

Para compensar a grande quantidade de comandos em tela, o elemento imagem relativo à história que está sendo contada aparece ocupando mais de dois terços da mancha gráfica, se tornando aquele com maior quantidade/predomínio e, portanto, maior peso no quadro.

Percepções sobre o todo:

Este quadro não foi feito, prioritariamente, para ser visto em uma tela de vídeo, mas sim para demonstrar uma tela de software de mesa *touch screen*. Dessa forma, fica evidente que na gramática visual dos *softwares*, a quantidade de elementos em um único quadro é bastante alta com seus símbolos e ícones para comandos de naturezas diversas.



Capítulo 4 | Soluções visuais atípicas

Catálogo. Este capítulo apresenta um *catálogo inicial de soluções visuais*, visando elencar e agrupar um conjunto de composições visuais utilizadas de modo atípico, muitas vezes único e isolado, em vídeos digitais em línguas de sinais dispersos na rede internet.

Total. Encontramos, nos vídeos que analisamos, um total de 13 soluções visuais consideradas originais ou inovadoras pelos membros do grupo de pesquisa e seus líderes.

Produtores. Pensamos que estas soluções visuais atípicas, uma vez reunidas e decompostas em suas especificidades, poderão ser adotadas por produtores de novos vídeos.

Objetivo. Nosso objetivo neste capítulo é prover um catálogo técnico que permita a escolha de alternativas que se somem ao uso da tradicional *janela de intérprete*, que é a solução visual mais comum e que permanece em pleno uso após décadas, apesar das críticas pelo seu reduzido tamanho e excessivo direcionamento do olhar do surdo para um canto fixo da tela (Brito, 2018); assim como a *legenda amarela* comumente utilizada na parte inferior de filmes no cinema e em novelas e seriados de televisão, muito mais direcionada para a tradução de uma língua oral estrangeira (o inglês, por

exemplo) do que na acessibilidade, visto que filmes nacionais raramente são legendados.



Figura 59. Solução visuais das mais comuns é a janela de Libras reduzida na parte inferior do quadro.



Figura 60. Outra solução das mais comuns é o uso de legenda amarela na parte inferior do quadro.

Recurso. A *janela de intérprete*, que é uma modalidade de PIP (*picture-in-picture*), foi um recurso adotado especialmente nas ilhas de edição de vídeo analógicas e em transmissões analógicas em tempo real.

Multicamadas. Esse recurso pode agora ser escolhido, entre muitos outros, através da aplicação de elementos em multicamadas nos softwares das ilhas de edição digitais, especialmente em vídeos não transmitidos em tempo real (ao vivo).

Possibilidades. O mesmo vale para a *legenda amarela* que ganha outras possibilidades com a ampla paleta de cores e tipos de fontes ofertados pelos softwares de edição de vídeo mais recentes.

Variáveis. Para construir nosso catálogo, elencamos as soluções visuais que mapeamos até o presente momento, utilizando 4 variáveis de análise:

1. **Descrição:** resumo sobre o contexto em que uma solução visual atípica foi detectada;

2. **Elementos mobilizados:** escolha, entre os 7 elementos básicos já catalogados, daqueles presentes na solução visual (ator/intérprete sinalizante, ator/intérprete usando língua oral, massa textual, ilustração/imagem, legenda em língua oral escrita, cenário natural/fundo artificial e vídeo menor sobre vídeo - PIP);

3. **Variações:** são as variações dos elementos básicos a partir das 7 tipologias básicas (tamanho, corte/enquadramento, posição, grupos, formato, espaçamento e rotação);

4. **Relações:** são os 10 tipos de relações desenvolvidas entre os elementos básicos (repetição, simetria, assimetria, ampliação/redução, atração/proximidade, alinhamento, peso, quantidade/predomínio, espaço, sobreposição).

Grupos. Apresentamos, a seguir, uma seção com as soluções visuais atípicas mapeadas por nosso grupo de pesquisa em 5 grandes grupos: (a) soluções visuais relativas à *legendagem*; (b) soluções visuais relativas aos *subtítulos*; (c) soluções visuais relativas ao *ator/intérprete de língua de sinais*; (d) soluções visuais relativas às *imagens* e (e) soluções visuais relativas ao *cenário*.

4. 1 Soluções visuais relativas à legendagem

Cor e contorno da legenda



Figura 61. Solução visual relativa à variação de cor das legendas.

Descrição: Em uma novela em Língua de Sinais Uruguia (LSU), os atores presentes em cena são traduzidos para o espanhol por meio de legendas em que cada cor representa um dos personagens presentes na cena.

Elementos mobilizados: legenda em língua oral escrita alfabética.

Variações: formato (cor da legenda).

Relações: contraste de cor (entre as legendas) e atração/proximidade (entre personagens e legendas).

Sobreposição do ator/intérprete sinalizante



Figura 62. Solução visual relativa à legenda em Libras.

Descrição: Em um filme popular no Brasil traduzido para Libras, as legendas são todas com atores/intérpretes sinalizantes, sendo que, para cada personagem do filme em cena, há um ator/intérprete sinalizante diferente. A legenda em língua oral escrita foi dispensada.

Elementos mobilizados: ator/intérprete usando língua oral, ator/intérprete usando língua de sinais (legenda em língua de sinais).

Variações: posição do ator/intérprete (legenda), espaçamento dos atores/intérpretes sinalizantes (legenda) e grupos de atores/intérpretes sinalizantes (legenda).

Relações: repetição, atração/proximidade, peso e sobreposição.

Destaque de texto 1



Figura 63. Solução visual relativa à destaque na massa textual.

Descrição: Em um vídeo em Libras traduzindo literatura de cordel, o texto original em Língua Portuguesa rola na tela de baixo para cima e tem como área de destaque aquela que está sendo sinalizada pelo intérprete/ator naquele momento.

Elementos mobilizados: massa de texto e legenda em língua oral escrita alfabética.

Variações: cor da legenda e cor de fundo da legenda. Posição da legenda (movimento).

Relações: contraste de cor (quantidade/predomínio usando a cor de fundo no centro da massa textual), simetria (lateral esquerda e direita em relação ao ator/intérprete sinalizante).

Destaque de texto 2



Figura 64. Solução visual relativa à destaque em movimento na massa textual.

Descrição: *Variação da solução visual anterior.* Em um vídeo em Libras traduzindo literatura de cordel, o texto original em Língua Portuguesa está parado e o que rola na tela de baixo para cima é a área em destaque com o que está sendo sinalizado pelo intérprete/ator naquele momento.

Elementos mobilizados: massa de texto e legenda em língua oral escrita alfabética.

Variações: cor da legenda e cor de fundo da legenda. Posição da legenda (movimento).

Relações: contraste de cor (quantidade/predomínio usando a cor de fundo no centro da massa textual), simetria (lateral esquerda e direita em relação ao ator/intérprete sinalizante).

4. 2 Soluções visuais relativas aos subtítulos

Tamanho e sobreposição da massa textual



Figura 65. Solução visual que varia tamanho e posição de subtítulo.

Descrição: Em um vídeo jornalístico, em determinado momento alguns conceitos em Libras são ensinados. Os subtítulos desta aula são sobrepostos em tamanho grande ao ator/intérprete sinalizante, subvertendo posições clássicas de subtítulos em vídeos, em geral, separados dos elementos principais.

Elementos mobilizados: ator/intérprete sinalizante e massa de texto (na forma de subtítulos).

Variações: tamanho (ampliado) e posição (centralizado).

Relações: contraste, atração/proximidade (subtítulo e ator/intérprete) e sobreposição.

4. 3 Soluções visuais relativas aos atores/intérpretes

Variação de tamanho



Figura 66. Solução visual que usa a ampliação e redução dos atores em tela.

Descrição: Em um vídeo didático, o intérprete de Libras, quando ganha destaque e passa a ser protagonista nas falas, tem a sua imagem aumentada e passa a ocupar o lugar central do vídeo, passando o usuário da língua oral a ocupar a *janelinha* (tamanho menor) geralmente reservada ao intérprete de Libras. É uma forma de enfatizar momentos em que a interpretação em Libras deve ser o foco principal na tela (momentos de destaque da performance de sinalização). A performance ganha relevo nesta decisão de edição de vídeo.

Elementos mobilizados: ator/intérprete sinalizante e ator/intérprete usando língua oral.

Variações: tamanho.

Relações: assimetria (entre os atores e o peso assumido nos lados esquerdo e direito da tela) e ampliação/redução.

Tamanho ampliado



Figura 67. Solução visual em que o tamanho do ator/atriz sinalizante é ampliado e ocupa metade da tela.

Descrição: Em um vídeo jornalístico, o ator-intérprete sinalizante é colocado em tamanho equivalente àquele utilizado, em geral, pelos atores que usam língua oral. Ao lado, o vídeo em língua oral que está sendo traduzido para língua de sinais é então reduzido, não havendo sobreposição. Novamente a performance ganha relevo nesta solução visual.

Elementos mobilizados: ator/intérprete sinalizando e vídeo menor (com atores em língua oral) sobre o vídeo principal.

Variações: tamanho (do ator/intérprete sinalizante).

Relações: simetria (entre ator/intérprete sinalizante e vídeo com atores em língua oral).

Variação de posição



Figura 68. Solução visual em que o ator sinalizante é movido horizontalmente no quadro e interage com os outros elementos inseridos.

Descrição: Em um vídeo didático voltado à educação a distância para surdos, o ator/intérprete é constantemente deslocado para as laterais e para o centro do *frame*, interagindo com imagens e objetos inseridos no vídeo e que complementam o conteúdo sinalizado.

Elementos mobilizados: ator/intérprete sinalizando.

Variações: posição (as duas laterais e o centro).

Relações: simetria e atração/proximidade com os elementos inseridos através de efeitos de pós-produção.

Sobreposição vídeo sobre vídeo



Figura 69. Solução visual em que o PIP é centralizado e utilizado para elementos da textualidade acadêmica.

Descrição: Em um vídeo de TCC em Libras, os elementos textuais *notas* e *citações* são transpostos para o vídeo através de uma sobreposição em tamanho menor (PIP - *Picture in Picture*) do ator/intérprete sinalizante, enquanto o original é posto *em pausa*, ou seja, imóvel.

Elementos mobilizados: ator/intérprete sinalizando.

Variações: tamanho, formato (cor de fundo amarela para notas de rodapé e cor vermelha para citações literais de autores) e posição na tela (Taveira; Rosado, 2018).

Relações: atração/proximidade (do ator sinalizante menor com o fundo amarelo/vermelho menor), peso (com a quantidade/predomínio na parte inferior do quadro) e sobreposição.

4. 4 Soluções visuais relativas às imagens

Variação de tamanho



Figura 70. Solução visual em que uma variação de tamanho é aplicada, ampliando-se o detalhe que se pretende enfatizar.

Descrição: Durante um vídeo didático, a explicação sobre determinados detalhes de uma imagem era auxiliada pelo efeito *zoom*, ou seja, pela aproximação da informação a

que o narrador referia-se. Uma espécie de *plano detalhe* da imagem.

Elementos mobilizados: a ilustração/imagem, gráfico ou fotografia.

Variações: tamanho e corte/enquadramento.

Relações: ampliação/redução e atração/proximidade.

Variação de posição e movimento



Figura 71. Solução visual em que um elemento surge da área externa ao quadro e interage com o ator sinalizante.

Descrição: Durante um vídeo didático sobre a história de um alimento, as imagens complementares à sinalização (imagens ilustrativas) aparecem e desaparecem pelas laterais do *frame*, em movimento coordenado com a narrativa.

Elementos mobilizados: a ilustração/imagem, gráfico ou fotografia.

Variações: grupos (de imagens), posição na tela e rotação (giro no próprio eixo).

Relações: atração/proximidade (entre imagem e ator/intérprete sinalizante).

Efeitos de cor/tonalidade



Figura 72. Solução visual em que a variação de formato (cores) do *frame* é aplicada para indicar tipos de sentimentos dos atores.

Descrição: Em uma novela em Língua de Sinais Uruguia (LSU), os atores presentes em cena, pais do protagonista, têm suas cores modificadas com alto contraste e mudanças de tonalidade durante a simulação de sonho pesadelar do seu filho. Os gritos e gestos orais dos pais são intensificados pelas cores fortes e distorções de imagem.

Elementos mobilizados: ator/intérprete usando língua oral e cenário natural.

Variações: formato (cor do *frame*).

Relações: -.

4. 5 Soluções visuais relativas ao cenário

Desfoque



Figura 73. Solução visual em que a variação de formato (foco da câmera) é aplicada para indicar o tipo de estado fisiológico dos atores.

Descrição: Em uma novela em Língua de Sinais Uruguia (LSU), o protagonista, ao ficar alcoolizado (bebendo por toda noite) e cair no chão desfalecido, a cena torna-se desfocada, indicando o grau de embriaguez do personagem.

Elementos mobilizados: ator/intérprete sinalizante e cenário natural.

Variações: formato (foco da câmera / efeito *blur*).

Relações: -.

4.6 Marcas distintivas das soluções visuais atípicas

Distinção. As *soluções visuais atípicas* (incomuns) apresentam algumas características que as distinguem das *soluções visuais convencionais* (comuns).

Pergunta. A pergunta que fazemos, neste tópico, é: o que nos levou a distingui-las como atípicas?

Especificidades. Além da baixa frequência de uso e, por isso, sua catalogação empreendida neste trabalho em busca de maior visão de conjunto, tivemos também outras formas de identificá-las em nossa pesquisa empírica empreendida, cabendo uma breve síntese sobre suas três especificidades.

1. Primeira especificidade

Variação atípica e original de uma ou mais propriedades de um ou mais dos sete elementos básicos.

Surpreendência. Neste caso, um dos 7 elementos básicos, ou um conjunto desses elementos, que normalmente esperamos comportar-se apresentando determinado formato-

padrão (nossa expectativa enquanto receptores), é modificado de maneira surpreendente, contrastando com os demais vídeos digitais em línguas de sinais que observamos em nosso dia a dia.

Seriado. Este é o caso visto no seriado de televisão *Crisálida*, em que a língua utilizada pelos personagens foi a variação mais marcante, ao menos para os receptores sempre acostumados a ver filmes em que a língua oral é a principal, criando então um contraste com os demais seriados de TV.

Outros exemplos:

a) **Legenda.** A *legenda* em língua oral escrita, que normalmente é amarela ou branca, centralizada e posicionada na parte inferior do vídeo, passa a ter inúmeras cores (variação de formato: contorno e cor), cada uma delas associada a um personagem da trama de uma novela. A variação de formato, de modo mais preciso da cor e contorno da legenda, é o elemento de distinção sobre os demais vídeos.

b) **Título.** Um *título* ou *subtítulo* que, em geral, localizamos posicionado na parte superior do *frame*, ocupando local discreto com tamanho de fonte pequeno ou médio, distinto dessa forma dos demais elementos básicos, é encontrado em tamanho exageradamente grande (variação de tamanho), centralizado no *frame* e sobreposto a outro elemento básico, no caso, o ator/intérprete de língua de sinais.

c) **Ator/atriz.** Um *ator(atriz)/intérprete de língua de sinais* que, em geral, encontramos em escala pequena, no

canto inferior esquerdo ou direito do vídeo, compondo a *janela de intérprete* padrão, torna-se maior (variação de tamanho), equivalente ao espaço que vemos normalmente ser ocupado pelo não-surdo usando língua oral.

2. Segunda especificidade

Relação atípica e original do elemento básico com alguma informação que só seria identificada por uma pessoa não-surda (ouvinte).

Sonoridade. Neste caso, a variação de formato de um ou mais elementos básicos é utilizada de maneira original como forma de identificar relações e informações sonoras (e rítmicas) que o surdo não identificaria caso a solução visual não fosse mobilizada pelos produtores do vídeo.

Mesclagem. Aqui podemos perceber claramente que uma das matrizes de linguagem e pensamento (Santaella, 2005), a *matriz sonora*, mescla-se com a *matriz visual*, tendo esta última adquirido fortes características da primeira.

Exemplos:

a) **Legenda.** A *legenda* que modifica sua cor para associá-la a um personagem da trama, equivalente à identificação do tom/timbre de voz característico de cada personagem feita pelo ouvinte.

b) **Ator/atriz.** O *ator(atriz)/intérprete de língua de sinais* que acompanha, na legenda em Libras, o personagem que está utilizando a língua oral, situando-se logo abaixo dele e aparecendo somente quando este está pronunciando alguma fala, estabelecendo uma relação de atração/proximidade e ajudando o leitor de língua de sinais a observar a cena sem precisar mobilizar sua atenção inteira para um canto da tela, como normalmente encontramos nas janelas de intérprete em canto inferior esquerdo ou direito do *frame*.

c) **Imagem.** A *imagem* que é ampliada e tem seu detalhe destacado (variação de tamanho com a aplicação de um *plano detalhe*) ao mesmo tempo em que o ator/intérprete sinalizante ou o ator/intérprete usuário de língua oral aborda alguma questão específica sobre aquela imagem. Embora o surdo pudesse identificar a mesma informação tanto quanto o não-surdo, caso o recurso de ampliação não fosse mobilizado, é notório que o não-surdo, ao escutar a explicação e não precisar assistir simultaneamente a sinalização, tem maior liberdade em seu olhar de deslocar-se para a observação dos detalhes da imagem que está sendo descrita.

3. Terceira especificidade

Ênfases que complementam visualmente tanto sentimentos quanto informações expressas pelo ator(atriz)/intérprete, seja sinalizante ou oralizante.

Reforço. Neste caso, as variações e relações são mobilizadas como forma de reforçar uma informação que, de certa forma, seria já percebida pelo espectador surdo através de expressões corporais dos atores, do contexto da trama ou de sinalização da informação em língua de sinais.

Exemplos:

a) **Imagem 1.** O surgimento de imagens pelas diversas laterais do *frame* que, de modo não convencional, complementam a informação sinalizada pelo ator(atriz)/intérprete de língua de sinais. Eventualmente, o ator(atriz)/intérprete sinalizante interage (na forma de simulação de uma interação) com essas imagens que *pulam e surgem no frame*, evidentemente sendo geradas por efeitos de pós-produção através do uso de *chromakey* (tela verde por trás do ator/intérprete).

b) **Imagem 2.** Variação nas cores e no foco de imagens que indicam estados emocionais que o personagem de uma novela/filme está manifestando naquele momento: estado de confusão (alto contraste de cores e tonalidade) ou estado de embriaguez (desfoque da imagem).



Considerações finais

Momento. Estamos em um momento singular de nossa história, em que tecnologias digitais conectadas em redes de alcance planetário possibilitam a criação e o compartilhamento de vídeos digitais em larga escala por meio de *websites-repositórios*.

Acervos. Esse cenário, com a *aldeia global* proposta por McLuhan (2001 [1964]) nos anos de 1960 e parcialmente concretizada nos anos 2000, tornou-se extremamente propício para a criação de acervos de vídeos em línguas de sinais, formando uma *surdo-memória* a partir dessas novas condições materiais sintetizadas na forma de computadores, câmeras e editores de vídeos digitais.

Eixos. Neste livro, apresentamos uma proposta de mapeamento e de codificação da composição visual desses vídeos em três eixos: elementos básicos, variações destes elementos e relações entre os elementos, compondo uma gramática visual.

Método. Portando, apresentamos neste livro um método orgânico (prático) de uso consciente de princípios da visualidade aplicados à análise de produções fílmicas em língua de sinais.

Bases. Oferecemos então as bases para a construção de uma gramática visual que possa dar suporte aos produtores de vídeos em línguas de sinais para que esquematizarem

previamente suas concepções em representações icônicas, ao modo de um *storyboard*.

Soluções. Também apresentamos alguns exemplos de itens de um catálogo de melhores práticas encontradas neste emergente espaço de construção comunitária, histórica e identitária, para que esses mesmos produtores não partam do grau zero em suas criações, mas se inspirem em soluções já propostas, testadas e utilizadas antes deles.

Marcas. A criação sistematizada de três marcas distintivas de soluções visuais *atípicas*, face aquelas soluções consideradas *convencionais*, permitiu-nos perceber exatamente em que critérios poderíamos classificar uma solução visual como incomum, contrastando com aquilo que existe já consolidado em grande parte dos vídeos digitais voltados à comunidade surda, como as reduzidas *janelas de intérprete* e *legendas amarelas* na parte inferior dos *frames*.

Eventualidade. De modo geral, percebemos que estas inovações ocorrem de modo eventual e transgridem algumas propriedades dos sete *elementos básicos* mapeados, assim como algumas de suas *variações* e *relações*, porém não percebemos estas soluções visuais conjugadas em uma só produção visual, ou em uma rede de mútuas influências necessária a esta categoria emergente de vídeos digitais (a surdo-memória nascente).

Florescimento. O que esperamos com a gramática visual proposta e o catálogo aqui esboçado é que esta rede de soluções visuais estabeleça-se e floresça de maneira intencional

entre os produtores, ao identificarem aquilo que emerge dos vídeos produzidos pelos seus pares.

Literatura. Até o momento não encontramos, na literatura nacional e internacional, proposta semelhante a essa aqui apresentada²⁵, com a análise composicional e a proposta de uma gramática visual totalmente voltada aos vídeos em línguas de sinais.

Adequação. Donis Dondis e Christian Leborg, assim como Gunther Kress, voltaram-se a análises universais da imagem e da fotografia, utilizadas por nós como ponto de partida, mas adaptadas ao conjunto de produções da/para comunidade surda que encontramos em nossa pesquisa.

Tarefa. Na qualidade de pesquisadores no campo da surdez, estamos experimentando sensorialmente diversos vídeos produzidos pela/para/na comunidade surda, especialmente a brasileira, nos atribuindo a tarefa de decodificar e tornar legíveis as múltiplas camadas presentes nessas composições visuais. Com isso, esperamos que outros trabalhos semelhantes surjam e venham complementar este esforço inicial.

Agilidade. Somente a partir da formalização das bases de uma gramática visual para os vídeos em línguas de sinais que vimos aumentar nossa agilidade em detectar e representar

²⁵ A pesquisa bibliográfica nacional e internacional foi realizada a partir do acesso ao site da *Divisão de Bibliotecas e Documentação* da PUC-Rio, ao longo dos anos de 2017 e 2018, com as expressões “Visual Grammar”, “Deaf”, “Sign language”, “Deaf education” e suas derivações e combinações. O conjunto abrangente de bases de dados assinadas pela PUC-Rio está especificado no endereço http://testaremoto.dbd.puc-rio.br/sitenovo/base-de-dados.html#bases_assinadas.

esses elementos e suas mixagens, de modo prático e quase automático, com esquemas simples e, ao mesmo tempo, generalizantes.

Verbalização. A não-expressão da imagem por palavras, uma dificuldade sentida por Arnheim e que instigou posteriormente Dondis e Leborg a formalizarem um *vocabulário da visualidade*, deu-nos ensejo para realizar a passagem de uma linguagem visual sintética, global, porém dispersiva aos olhares, para a verbalização conceitual daquilo que experimentávamos sensorialmente.

Proposta. Nesse exercício de pesquisa sensível, produzimos categorias descritivas e representações visuais necessárias, expostas aqui neste livro na forma de texto linear e suas respectivas imagens icônicas, uma forma de organização imperativa para a proposta de gramática visual ora aqui apresentada.



Referências bibliográficas

ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. **Dialética do esclarecimento: fragmentos filosóficos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1985.

ARNHEIM, Rudolf. (1992 [1954, 1974]). **Arte & percepção visual: uma psicologia da visão criadora**. São Paulo, SP: Livraria Pioneira.

AUMONT, Jacques. **A imagem**. 12. ed. Campinas, SP: Papirus, 1993.

BARROS, Mariângela Estelita. **ELiS – sistema brasileiro de escrita das línguas de sinais**. 1. ed. Porto Alegre: Penso, 2015. 144p.

BRIGGS, Asa; BURKE, Peter. **Uma história social da mídia: de Gutenberg à Internet**. 2. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2006.

BRITO, Rita de Cássia Martins Costa. **Da janelinha para o janelão: relevância da primeira web TV bilíngue Português/Libras – TV INES – para o acesso à informação e à criatividade dos surdos**. 2018. 191 f. Dissertação (Mestrado

em Educação) – Universidade Estácio de Sá, Rio de Janeiro, 2018.

BURKE, Peter. **Uma história social do conhecimento: de Gutenberg a Diderot**. 1. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003.

CAMPELLO, Ana Regina e Souza. **Pedagogia Visual / Sinal na Educação dos Surdos**. In: QUADROS, R. M.; PERLIN, G. (orgs.). Estudos Surdos II. Petrópolis: Editora Arara Azul, 2007, p. 100-131.

CAMPELLO, A. R. S. **Pedagogia visual na educação de surdos-mudos**. Tese de doutorado (Doutorado em Educação). Programa de Pós-graduação em Educação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2008.

CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. 6ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CHARDÈRE, Bernard; BORGÉ, Guy; BORGÉ, Marjorie. **Les Lumière**. Lausanne: Payot, 1985.

DESU/INES. **Manual para normalização de trabalhos monográficos em Libras e língua portuguesa do DESU/INES**. 2015. Disponível em: < <http://www.ines.gov.br/images/>

desu/Manual-de-Monografia-em-Libras-e-LP-2015.pdf>

Acesso em: 10 out. 2018.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 2007 [1973].

FANTIN, Monica. **Mídia-educacão: aspectos históricos e teórico-metodológicos**. Olhar de professor, v. 14, n. 1, p. 27-40, 2011.

FISCHER, Steven Roger. **História da escrita**. São Paulo: Editora UNESP, 2009.

FLUSSER, Vilém. **A escrita – há futuro para a escrita?** São Paulo: Annablume, 2010.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. São Paulo: Annablume, 2011.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

KRESS, Gunther. **Multimodality: a social semiotic approach to contemporary communication**. London, UK: Routledge, 2010.

KRESS, Gunther; VAN LEEUWEN, Theo. **Reading images: The grammar of visual design**. London, UK: Routledge, 1996.

LADD, Paddy; GONÇALVES, Janie Cristine do Amaral. **Culturas surdas e o desenvolvimento de pedagogias surdas**. In: KARNOPP, L.; KLEIN, M.; LUNARDI-LAZZARIN, M. L. (Orgs.). *Cultura Surda na contemporaneidade: negociações, intercorrências e provocações*. Canoas: Ed ULBRA, 2011, p. 295-329.

LEBEDEFF, Tatiana Bolivar. **Aprendendo "a ler" com outros olhos: relatos de oficinas de letramento visual com professores surdos**. *Cadernos de Educação (UFPel)*, 36, 2010, p. 175-196.

LEBEDEFF, Tatiana Bolivar. **Práticas bilíngues em Escolas de Surdos: Pennsylvania School for the Deaf e Oak Lodge School**. *Revista Espaço*, n. 44, jul-dez. 2015, p. 67-83.

LEBEDEFF, Tatiana Bolivar; SANTOS, Angela Nediane dos. **Objetos de aprendizagem para o ensino de línguas: vídeos de curta-metragem e o ensino de Libras**. *Revista Brasileira de Linguística Aplicada*, v. 14, n. 4, 2014, p. 1073-1094.

LEBORG, Christian. **Gramática visual**. São Paulo: Gustavo Gili, 2015 [2004].

LEMOS, André. **Cibercultura como Território Recombinante**. In E. Cazeloto, & E. Trivinho (Org.), *A cibercultura e seu espelho: Campo de conhecimento emergente e nova vivência humana na era da imersão interativa* (pp. 38-46). São Paulo: Itaú Cultural/Abciber, 2009.

LUCKNER, John; BOWEN, Sandra; CARTER, Kathy. **Visual teaching strategies for students who are deaf or hard of hearing**. *Teaching Exceptional Children*, v. 33, n. 3, jan. 2001, p. 38-44.

MANGUEL, Alberto. **Lendo imagens: uma história de amor e ódio**. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

MATEUS, Samuel. **Pode uma imagem ser um argumento?** *Revista Famecos*, v. 23, n.2, 2016, p. 1-17.

McLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Pensamento-Cultrix, 2001.

MEGGS, Philip B. **History of Graphic Design**. New York: John Wiley & Sons, 1998.

MITCHELL, William John Thomas. **Iconology: image, text, ideology**. The University of Chicago Press: Chicago, London, 1986, p. 7-46.

MITCHELL, William John Thomas. **O que é uma imagem?** Revista Espaço, n. 52, jul./dez. 2019, p. 25-66.

MOREIRA, Daniele Santana; ROSADO, Luiz Alexandre da Silva. **A importância da escrita das línguas de sinais: mapeando propostas e resultados de aplicação na literatura acadêmica nacional**. Revista Espaço, n. 54, jul./dez. 2020, p. 187-208.

PELUSO, Leonardo. **Consideraciones teóricas em torno a la educación de los sordos: especial, bilingüe, inclusiva**. Revista Educação Especial, v. 32, 2019, p. 1-22.

REILY, Lucia. **Escola inclusiva: linguagem e mediação**. Campinas, SP: Papyrus, 2004.

ROCHA, Solange. **O INES e a educação de surdos no Brasil**. Rio de Janeiro: INES, 2008.

ROSADO, Luiz Alexandre da Silva; SOUSA, Alexandre de Melo; NEJM, Vivian Castelo Baltar. **A produção de vídeo no contexto da surdez: relato de uma experiência mídia-educativa na disciplina TICs do curso bilíngue de**

Pedagogia do INES. Revista Espaço, n. 48, jul./dez. 2017, p. 197-217.

ROSE, Gillian. **Visual Methodologies: an introduction to the interpretation of Visual Materials.** Londres: SAGE Publications Ltd, 2007.

SHIRKY, Clay. **Lá vem todo mundo: o poder de organizar sem organizações.** Trad. Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

SANTAELLA, Lucia. **Leitura de imagens.** São Paulo: Melhoramentos, 2012.

SANTAELLA, Lucia. **Matrizes da linguagem e pensamento: sonora visual verbal: aplicações na hipermídia.** São Paulo: Iluminuras / FAPESP, 2005.

SANTAELLA, Lucia. **Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo.** São Paulo: Paulus, 2004.

SARDELICH, Maria Elimia. **Leitura de imagens, cultura visual e prática educativa.** Cadernos de Pesquisa, v. 36, n. 128, mai./ago. 2006, p. 451-472.

TAVEIRA, Cristiane Correia; ROSADO, Luiz Alexandre da Silva. **Monografar em Libras: buscando padrões de escrita**

em vídeo-registros acadêmicos. Revista Pesquisa Qualitativa, vol. 6, n. 12, dez. 2018, p. 498-529.

TAVEIRA, Cristiane Correia; ROSADO, Luiz Alexandre da Silva. **O letramento visual como chave de leitura das práticas pedagógicas e da produção de artefatos no campo da surdez.** Revista Pedagógica, v. 18, n.39, 2016, p. 174-195.

TAVEIRA, Cristiane Correia; ROSADO, Luiz Alexandre da Silva. **Por uma compreensão do letramento visual e seus suportes: articulando pesquisas sobre letramento, matrizes de linguagem e artefatos surdos.** Revista Espaço, n. 39, jan./jun. 2013, p. 27-42.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da pesquisa-ação.** 18a ed. São Paulo: Cortez, 2011.

THOMPSON, Roy; BOWEN, Christopher J. **Grammar of the edit.** Burlington, MA: Focal Press, 2009.

WATTS, Harris. **On câmera: o curso de produção de filme e vídeo da BBC.** São Paulo: Summus, 1990.

WILLIAMS, Robin. **Design para quem não é designer: noções básicas de planejamento visual.** São Paulo: Callis, 1995.

WILSON, Carolyn et al. **Alfabetização midiática e informacional: currículo para formação de professores**. Brasília: UNESCO, UFTM, 2013.



Listagens

Lista de figuras

- Figura 1.** Xilogravura do ano 1568 retratando duas pessoas usando uma prensa de Gutenberg. Enquanto um deles retira a página impressa, o outro embebe os tipos móveis com tinta para nova impressão. (Fonte: Meggs, 1998 - imagem de domínio público do Wikimedia Commons). 30
- Figura 2.** O cinematógrafo dos irmãos Lumière em modo de projeção de filme. (Fonte: Chardère et al., 1985 - imagem de domínio público do Wikimedia Commons). 31
- Figura 3.** Dois momentos de armazenagem das produções fílmicas: as estantes com rolos de fitas magnéticas e os servidores de dados digitais. 33
- Figura 4.** Corredores do prédio histórico do INES: sem placas de sinalização, sem murais, sem imagens, indicando, em alguns de seus espaços, a baixa exploração da visualidade. 42
- Figura 5.** Nesta imagem, vemos que o título "2. Identificação do curso", a imagem do QR Code, a tratadora-intérprete e a ilustração suave de mão ao fundo estão todas sobrepostas em camadas distintas do editor de vídeos *Final Cut Pro*. 65
- Figura 6.** Representações icônicas do ator/atriz sinalizante. 68
- Figura 7.** Representações icônicas do ator/atriz usando língua oral. 69
- Figura 8.** Representação icônica da massa textual. 71
- Figura 9.** Representações icônicas de imagens. 72
- Figura 10.** Representação icônica de legendas. 73

Figura 11. Representação icônica de um cenário natural, em preto e branco para não gerar conflito com os outros elementos da composição.....	73
Figura 12. Representação icônica de um fundo artificial em cores ou em preto e branco, dependendo a intenção de contraste desejada.....	74
Figura 13. Representação icônica de um vídeo sobre outro vídeo.	75
Figura 14. Representação icônica de um vídeo menor contendo um ator sinalizante sobre outro vídeo maior.....	75
Figura 15. Exercício com representação a partir de dois elementos básicos.....	76
Figura 16. Exercício com representação a partir de três elementos básicos.....	77
Figura 17. Exercício com representação a partir de quatro elementos básicos. .	78
Figura 18. Exercício com representação a partir de cinco elementos básicos....	79
Figura 19. Imagens variando em três tamanhos distintos.	80
Figura 20. Legendas variando em duas larguras distintas.	80
Figura 21. Atores sinalizantes variando em três tamanhos distintos.	80
Figura 22. Conjunto de atores sinalizantes representados em diferentes planos de câmera.	81
Figura 23. Possíveis posições que os elementos podem assumir no <i>frame</i>	85
Figura 24. Exemplo de três tipos de agrupamentos de imagens: com dois, três ou quatro elementos.	86
Figura 25. Exemplos de três tipos de formatos para a massa textual: quadrado, retângulo horizontal e retângulo vertical.	87
Figura 26. exemplos de espaçamentos entre elementos de uma mesma categoria. No primeiro caso, espaçamentos entre massas textuais e, no segundo caso, espaçamento entre imagens.	89
Figura 27. Exemplo de imagem assumindo diferentes rotações ao redor do próprio eixo: 0°, 15° e 45°.....	90
Figura 28. Exemplo de representação icônica de uma sequência de quadros em que a <i>massa textual</i> de um título de capítulo permanece na mesma	

	posição, com a mesma fonte e a mesma cor ao longo de um vídeo acadêmico.	95
Figura 29.	Exemplo de relações simétricas em que o eixo central divide em pesos iguais os lados esquerdo e direito do quadro.....	97
Figura 30.	Exemplo de assimetria onde a imagem no lado esquerdo tem peso maior do que a atriz oralizante no lado direito.	98
Figura 31.	Exemplo de ampliação e redução do ator sinalizante.	99
Figura 32.	Exemplo de ampliação e redução de uma imagem, o que gera ênfase em um detalhe, o que equivaleria ao plano detalhe ou <i>big close</i>	99
Figura 33.	Exemplo de relação de atração/proximidade em que a imagem está próxima à massa textual, indicando uma relação de complementariedade.....	101
Figura 34.	Exemplo de relação de atração/proximidade em que a imagem está próxima à atriz que utiliza língua oral, indicando uma relação de complementariedade.....	102
Figura 35.	Os três principais tipos de alinhamento entre os elementos de uma composição.	103
Figura 36.	Exemplo de alinhamentos desarmônicos.	103
Figura 37.	Exemplo de solução harmônica através de alinhamentos.	104
Figura 38.	Neste exemplo o peso maior está à esquerda do <i>frame</i> , com maior área ocupada pela mancha da imagem.	105
Figura 39.	Neste exemplo o peso está apontando para a parte inferior do <i>frame</i> , visto que o ator sinalizante ao centro é puxado pela massa textual da legenda na parte inferior.	105
Figura 40.	Neste exemplo, a área central e direita inferior são aquelas em que predomina a mancha gráfica do quadro. Ao lado esquerdo há uma significativa área em branco.	106
Figura 41.	Exemplo de área em branco utilizada como respiro em uma composição.	107

Figura 42. Exemplo de sobreposição de um vídeo sobre o vídeo maior. As notas de rodapé e citações em monografias em Libras utilizam este tipo de composição.	109
Figura 43. Quadro capturado do vídeo "A história das coisas - A Pizza" produzido pela TV INES.	113
Figura 44. Representação icônica do quadro anterior.	113
Figura 45. Quadro capturado do vídeo "Romance do pavão misterioso" da ONG Mais Diferenças.	115
Figura 46. Representação icônica do quadro anterior.	115
Figura 47. Quadro capturado da monografia em Libras "Letramento visual e práticas pedagógicas surdas em animação".	117
Figura 48. Representação icônica do quadro anterior.	118
Figura 49. Quadro capturado da Unidade 1 da disciplina de TICs II do curso de Pedagogia Online do INES.	120
Figura 50. Representação icônica do quadro anterior.	120
Figura 51. Quadro capturado do programa de 7.05.2018 "Repórter visual" produzido pela TV Brasil.	122
Figura 52. Representação icônica do quadro anterior.	123
Figura 53. Quadro captura do vídeo "Como criar um email" produzido pela SIGNA.	125
Figura 54. Representação icônica do quadro anterior.	125
Figura 55. Quadro captura do vídeo "Luz para gravar em Chromakey" produzido pela SIGNA.	127
Figura 56. Representação icônica do quadro anterior.	127
Figura 57. Quadro capturado do vídeo "Contador de histórias (Aplicativo em Libras +3)" produzido pela Playmove.	129
Figura 58. Representação icônica do quadro anterior.	129

Figura 59. Solução visuais das mais comuns é a janela de Libras reduzida na parte inferior do quadro.	133
Figura 60. Outra solução das mais comuns é o uso de legenda amarela na parte inferior do quadro.	133
Figura 61. Solução visual relativa à variação de cor das legendas.....	136
Figura 62. Solução visual relativa à legenda em Libras.....	136
Figura 63. Solução visual relativa à destaque na massa textual.....	137
Figura 64. Solução visual relativa à destaque em movimento na massa textual. 138	
Figura 65. Solução visual que varia tamanho e posição de subtítulo.	140
Figura 66. Solução visual que usa a ampliação e redução dos atores em tela. .	141
Figura 67. Solução visual em que o tamanho do ator/atriz sinalizante é ampliado e ocupa metade da tela.	142
Figura 68. Solução visual em que o ator sinalizante é movido horizontalmente no quadro e interage com os outros elementos inseridos.	143
Figura 69. Solução visual em que o PIP é centralizado e utilizado para elementos da textualidade acadêmica.	144
Figura 70. Solução visual em que uma variação de tamanho é aplicada, ampliando-se o detalhe que se pretende enfatizar.	145
Figura 71. Solução visual em que um elemento surge da área externa ao quadro e interage com o ator sinalizante.	146
Figura 72. Solução visual em que a variação de formato (cores) do <i>frame</i> é aplicada para indicar tipos de sentimentos dos atores.	147
Figura 73. Solução visual em que a variação de formato (foco da câmera) é aplicada para indicar o tipo de estado fisiológico dos atores.	148

Lista de tabelas

Tabela 1. "Vocabulário da visualidade" proposto por Leborg no livro "Gramática visual".....	59
Tabela 2. Principais tipos de enquadramento.....	82



Lista de vídeos consultados ao longo da pesquisa

Vídeo 1

Produtor	TV INES
Título do material	Contação de histórias – Camilão comilão
Ano de Produção de mídia física	2015
Ano de Publicização na internet	11.09.2017
Título da Coleção ou Série	Contação de histórias
Duração (hora/minuto/segundo)	12m20s
Link para acesso	http://tvines.org.br/?p=16664

Vídeo 2

Produtor	Projeto Acessibilidade em Bibliotecas Públicas
Título do material	Cordel "A Chegada de Lampião no Céu" em audiovisual acessível
Ano de Produção de mídia física	2016

Ano de Publicização na internet	15/12/2016
Título da Coleção ou Série	Projeto Acessibilidade em Bibliotecas Públicas
Duração (hora/minuto/segundo)	9m34s
Link para acesso	https://youtu.be/KQChy-vNe2Ac

Vídeo 3

Produtor	DESU INES
Título do material	Monografia em Libras de Alessandra Delmar
Ano de Produção de mídia física	2016
Ano de Publicização na internet	2016
Título da Coleção ou Série	Monografias em Libras
Duração (hora/minuto/segundo)	1h37m10s
Link para acesso	https://youtu.be/GV0wYRe7WF8

Vídeo 4

Produtor	TV INES
Título do material	A História das Coisas – A Pizza
Ano de Produção de mídia física	Não há.

Ano de Publicização na internet	2017
Título da Coleção ou Série	A História das Coisas
Duração (hora/minuto/segundo)	3m59s
Link para acesso	http://tvines.org.br/?p=17316

Vídeo 5

Produtor	NEO INES
Título do material	Aspectos educativos nas Artes Digitais
Ano de Produção de mídia física	Não há.
Ano de Publicização na internet	2018
Título da Coleção ou Série	Não há
Duração (hora/minuto/segundo)	13m57s
Link para acesso	Não está mais disponível.

Vídeo 6

Produtor	DESU INES
Título do material	Informativos do DESU- 1º semestre de 2018
Ano de Produção de mídia física	Não há.

Ano de Publicização na internet	17/08/2017
Título da Coleção ou Série	Informativos do DESU
Duração (hora/minuto/segundo)	11m20s
Link para acesso	https://youtu.be/RiOgT9OyrKI

Vídeo 7

Produtor	Projeto Acessibilidade em bibliotecas públicas
Título do material	“Romance do Pavão Misterioso”
Ano de Produção de mídia física	2016
Ano de Publicização na internet	24/10/2016
Título da Coleção ou Série	Acessibilidade em bibliotecas públicas
Duração (hora/minuto/segundo)	37m37s
Link para acesso	https://youtu.be/0AmQEQ6Ntdo

Vídeo 8

Produtor	Independente
Título do material	Cristiane MEC CAPES Ensino Médio
Ano de Produção de mídia física	Não há.

Ano de Publicização na internet	2016
Título da Coleção ou Série	Não há.
Duração (hora/minuto/segundo)	20m33s
Link de acesso	https://youtu.be/RyfQj9ls-eM

Vídeo 9

Produtor	TV INES
Título do material	História das coisas – A pipoca
Ano de Produção de mídia física	Não há.
Ano de Publicização na internet	2017
Título da Coleção ou Série	A História das Coisas
Duração (hora/minuto/segundo)	3m59s
Link de acesso	http://tvines.org.br/?p=16780

Vídeo 10

Produtor	DESU INES
Título do material	Totens do DESU
Ano de Produção de mídia física	2017
Ano de Publicização na internet	2018
Título da Coleção ou Série	Não há.

Duração (hora/minuto/segundo)	4m45s
Link de acesso	https://youtu.be/Q5_7BRXQdDU

Vídeo 11

Produtor	DESU INES
Título do material	Monografias em Libras de Aulio Nóbrega Tema: Letramento visual e práticas pedagógicas surdas em animação.
Ano de Produção de mídia física	Janeiro/Fevereiro de 2015
Ano de Publicização na internet	Março 2015
Título da Coleção ou Série	Monografias em Libras
Duração (hora/minuto/segundo)	1h14m28s
Link de acesso	https://youtu.be/XH4BnmuO-QUE

Vídeo 12

Produtor	TUILSU FHCE Universidad de la República, Uruguay
Título do material	Identities (película sorda hablada en LSU)

Ano de Produção de mídia física	2014
Ano de Publicização na internet	2015
Título da Coleção ou Série	Identidades
Duração (hora/minuto/segundo)	1h0m2s
Link de acesso	https://youtu.be/kgd0qZvX_7A

Vídeo 13

Produtor	Filmes do Voam (Legendagem)
Título do material	Vídeo Tropa de Elite 2 - O Inimigo Agora é Outro [LIBRAS]
Ano de Produção de mídia física	?
Ano de Publicação na internet	21/11/2016
Título da Coleção ou Série	Filmes que voam.
Duração (hora/minuto/segundo)	1h54m48s
Link de acesso	Não há (retirado do ar).

Vídeo 14

Produtor	NEO INES
Título do material	TICs II Unidade 1
Ano de Produção de mídia física	Não há.

Ano de Publicização na internet	2018
Título da Coleção ou Série	Disciplina TICs II do Curso de Pedagogia Online do INES
Duração (hora/minuto/segundo)	8m50s
Link de acesso	Não há (Plataforma interna).

Vídeo 15

Produtor	Alunos de Pós-graduação lato sensu do DESU INES
Título do material	Curtas da Turma de Pós-Graduação. Título: "Fantasma"
Ano de Produção de mídia física	2017
Ano de Publicização na internet	07/10/2017
Título da Coleção ou Série	Não listado
Duração (hora/minuto/segundo)	1m12s
Link de acesso	Atualmente privado

Vídeo 16

Produtor	TUILSU FHCE Universidad de la República, Uruguay
Título do material	Identities - Segunda temporada

Ano de Produção de mídia física	2015
Ano de Publicização na internet	8/11/2015
Título da Coleção ou Série	Identidades
Duração (hora/minuto/segundo)	14m19s
Link de acesso	https://youtu.be/ZmusW-ccBF-A

Vídeo 17

Produtor	TV Brasil
Título do material	Outubro Rosa ilumina prédios e conscientiza sobre o câncer de mama
Ano de Produção de mídia física	2018
Ano de Publicização na internet	2018
Título da Coleção ou Série	Repórter Brasil
Duração (hora/minuto/segundo)	2m35s
Link de acesso	https://youtu.be/iO_XsGEuQZQ

Vídeo 18

Produtor	NEO INES
Título do material	Vídeo Institucional INES - 2017

Ano de Produção de mídia física	2017
Ano de Publicização na internet	2018
Título da Coleção ou Série	NEO INES
Duração (hora/minuto/segundo)	8m45s
Link de acesso	Atualmente privado.

Vídeo 19

Produtor	TV Brasil
Título do material	Repórter Visual 07/05/2018
Ano de Produção de mídia física	2018
Ano de Publicização na internet	2018
Título da Coleção ou Série	Repórter Visual
Duração (hora/minuto/segundo)	12:23
Link de acesso	https://tvbrasil.ebc.com.br/reporter-visual/2018/05/reporter-visual-07052018?page=130

Vídeo 20

Produtor	Signa
Título do material	Você precisa ter e-mail? Pra que?? (Em Libras)

Ano de Produção de mídia física	2018
Ano de Publicização na internet	27/07/2018
Título da Coleção ou Série	Não há.
Duração (hora/minuto/segundo)	6m26s
Link de acesso	https://youtu.be/OsoQAKph4uY

Vídeo 21

Produtor	Signa
Título do material	Luz para gravar em chromakey (Em Libras)
Ano de Produção de mídia física	2018
Ano de Publicização na internet	14/02/2018
Título da Coleção ou Série	Não há.
Duração (hora/minuto/segundo)	4m27s
Link de acesso	https://es-la.facebook.com/signa-edu/videos/2074692269213708/

Vídeo 22

Produtor	TV INES
Título do material	Manuário - Paddy Ladd

Ano de Produção de mídia física	2018
Ano de Publicização na internet	2018
Título da Coleção ou Série	Manuário
Duração (hora/minuto/segundo)	5m43s
Link de acesso	http://tvines.org.br/?p=18375

Vídeo 23

Produtor	TV INES
Título do material	Manuário – Gallaudet
Ano de Produção de mídia física	2015
Ano de Publicização na internet	4 de agosto de 2015
Título da Coleção ou Série	Manuário
Duração (hora/minuto/segundo)	7m57s
Link de acesso	http://tvines.org.br/?p=10230

Vídeo 24

Produtor	Canal "Ensinando meu filho"
Título do material	Caras e caretas - As expressões faciais.
Ano de Produção de mídia física	Não tem mídia física

Ano de Publicização na internet	17/09/2018
Título da Coleção ou Série	Não há.
Duração (hora/minuto/segundo)	1m34s
Link de acesso	https://youtu.be/8v-snKP3HrE

Vídeo 25

Produtor	Playmove
Título do material	Contador de Histórias Aplicativo em Libras +3
Ano de Produção de mídia física	Não tem.
Ano de Publicização na internet	2018
Título da Coleção ou Série	Jogos, Livros, Clipes e Desenhos
Duração (hora/minuto/segundo)	2m15s
Link de acesso	https://youtu.be/uuRcAzGBInE

Vídeo 26

Produtor	Ministério da Cidadania
Título do material	Min e as Mãozinhas Episódio 2 - Presente.
Ano de Produção de mídia física	Não tem na descrição.

Ano de Publicização na internet	28/06/2019
Título da Coleção ou Série	Min e as mãozinhas
Duração (hora/minuto/segundo)	00:05:29
Link de acesso	https://youtu.be/Rgphn9dLAz4

Vídeo 27

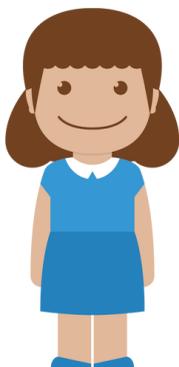
Produtor	Olhos Caros
Título do material	Como tornar o vídeo acessível e qualidade?
Ano de Produção de mídia física	Não há.
Ano de Publicização na internet	2/06/2021
Título da Coleção ou Série	Não há.
Duração (hora/minuto/segundo)	1m43s
Link de acesso	https://youtu.be/v9CYnUa72jE

Lista de imagens adaptadas



Livre para uso comercial (Site iconfinder.com)

https://www.iconfinder.com/icons/525444/boy_child_kid_male_man_person_icon



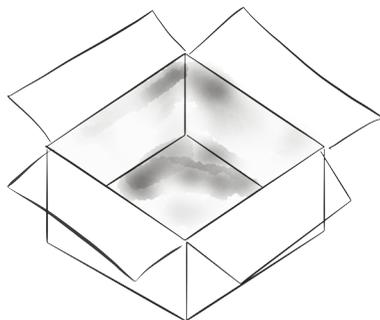
Livre para uso comercial (Site iconfinder.com)

https://www.iconfinder.com/icons/570636/avatar_blue_child_female_girl_kid_person_icon



'The Visitor', 120x100cm, de Hennie Niemann
CC BY-SA 4.0 Licence (Site Wikimedia Commons)

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:%27The_Visitor%27,_120x100cm,_Oil_on_Belgian_linen_by_Hennie_Niemann_jnr_signed_and_dated_lower_left,_2019.jpg



"Caixa", 1280x960px (Site PNGWING)
Licença para uso não comercial, DMCA.

<https://www.pngwing.com/id/free-png-vvsz>

Índice de assuntos

A

abstrato, 27, 56, 59, 60
alfabetismo visual, 27, 37, 43
alinhamento, 58, 102, 103, 119, 135
aluno, 51
ambiência, 37, 41, 47
análise composicional, 25, 39, 66, 112, 156
anos iniciais, 42
arte, 26, 27, 43, 58, 63, 158
 cênica, 48
 gráfica, 58
 interfaces com, 20
 obras de, 63
artefato, 65
atividades, 27, 42, 56, 57, 60
 cartões de, 44

C

caixa de ferramentas, 56, 60, 112
câmera filmadora, 32, 33, 45
cinema, 30, 36, 43, 44, 49, 51, 52, 64, 92, 132
 filme do, 52

 linguagem do, 58
 composição, 25, 40, 50, 53, 62, 65, 73, 74, 79, 85, 93, 94, 96, 97, 100, 103, 104, 105, 107, 109, 110, 111, 123, 132, 154, 156
 análise da, 52
 leitura da, 56
 unidade de, 67
 visual, 56, 58, 65, 66
computador, 33, 45, 49, 66, 93, 154
 sala de, 22
comunicação
 oral, 40
 visual, 49
comunidade surda, 20, 23, 28, 29, 32, 34, 35, 38, 39, 155, 156
concreto, 27, 59, 60
contexto cultural, 55
contraste, 33, 39, 58, 74, 104, 110, 111, 114, 119, 128, 130, 136, 138, 139, 140, 147, 150, 153
corpo, 32, 34, 41, 47, 48, 84
 uso do, 41
cultura, 26, 35, 55, 164
 surda, 42, 45
currículo, 43, 63

D

decodificação, 39
da imagem, 54
desenho, 24, 25, 29, 43, 44, 48,
49, 51, 52, 63, 71, 124
design, 20, 54, 58, 63, 95, 100,
110, 160, 161, 162, 165
didática, 47, 52
digital, 25, 32, 52, 58
formato, 33

E

edição, 4, 24, 33, 45, 108, 134
de vídeo, 22
software de, 50
elemento, 24, 25, 28, 39, 52, 56,
57, 61, 63, 64, 65, 66, 67, 73,
76, 77, 78, 79, 86, 87, 88, 89,
90, 91, 92, 93, 96, 97, 98, 100,
102, 103, 104, 105, 107, 108,
109, 110, 111, 112, 113, 114,
115, 117, 118, 119, 121, 128,
129, 130, 131, 134, 135, 140,
143, 144, 149, 150, 151, 154,
155, 157
apendizado do, 57
básico, 53, 56, 60, 61, 66, 67
constituente, 57, 61, 62
da visualidade, 55
de história, 45
ensino do, 58
relação do, 60
representação do, 46
universal, 55

verbal, 48
visual, 26
enquadramento, 58, 64, 92
ensino médio, 42
escrita, 25, 29, 35, 36, 39, 45, 46,
47, 51, 70, 72, 114, 116, 131,
134, 136, 137, 138, 139, 150,
158, 160, 163, 164
manual, 29
escultura, 26, 48
estúdio, 24, 36, 92, 128
amador, 24
gravação em, 65
profissional, 25

F

ficha de análise, 24
filmografia, 32
formalismo, 55
formato, 32, 33, 45, 60, 62, 64, 66,
88, 91, 110, 114, 118, 119, 121,
123, 130, 134, 136, 144, 147,
148, 149, 150, 151
fotografia, 23, 25, 31, 34, 36, 43,
44, 49, 50, 51, 52, 63, 64, 71,
77, 82, 92, 146, 156, 160
frame, 24, 38, 60, 61, 62, 64, 66,
76, 91, 109, 112, 155

G

gênero, 22, 49
acadêmico, 23
gênero novelístico, 22
Gestalt, 26, 54, 55

gestualidade, 35, 41, 46, 68
gráfico, 25
gráfico em árvore, 45
gráfico em teia, 45
gramática textual, 57
gramática visual, 27, 37, 38, 40,
50, 55, 56, 58, 61, 62, 154, 155,
157
grupo de pesquisa, 20, 23, 24, 66,
132, 135

H

hibridismo, 50
hipermídia, 50

I

icônico, 60, 68, 69, 71, 72, 73, 74,
75, 95, 112, 113, 115, 118, 120,
123, 125, 127, 129, 155, 157
ilustração, 27, 29, 105, 117
imagem, 23, 25, 26, 29, 30, 31, 41,
42, 44, 45, 49, 50, 51, 53, 65,
71, 72, 73, 77, 81, 82, 86, 88,
89, 90, 92, 95, 96, 98, 99, 101,
102, 103, 105, 108, 114, 116,
118, 121, 122, 128, 129, 130,
131, 134, 135, 141, 143, 145,
146, 147, 152, 153, 156, 157,
158, 162, 163, 164, 187
análise da, 60
captura de, 44
desmembrar a, 54
eletrônica, 49
fotográfica, 48, 65

icônica, 157
leitura de, 54
leitura de, 53, 54
leitura de, 57
leitura de, 63
literária, 49
produtor de, 55
reprodução técnica da, 63
traços constitutivos da, 54
verbal, 49
visual, 49, 55, 57
indústria cultural, 63
infografia, 51
infográfico, 48
Instituto Nacional de Educação de
Surdos, 20, 196
intérprete, 20, 21, 41, 47, 84, 137,
141

L

legenda, 25, 61, 65, 73, 89, 136,
137, 155
leitura, 23, 35, 38, 45, 63, 98, 105,
119, 165
de imagem, 54
de imagem, 57
processo de, 57
letramento, 26, 37, 39, 50, 161,
165
escolar, 42
visual, 39, 40, 52, 55, 63
Libras, 20, 22, 23, 24, 32, 61, 75,
84, 109, 117, 129, 133, 136,
137, 138, 139, 140, 141, 144,

152, 158, 159, 161, 164, 174,
178, 182, 183, 185
língua de sinais, 25, 29, 38, 41, 42,
46, 48, 51, 67, 68, 70, 72, 98,
101, 107, 108, 114, 116, 118,
121, 122, 123, 124, 128, 130,
131, 135, 137, 142, 150, 152,
153
aula de, 47
língua oral, 35, 39, 69
linguagem, 22, 24, 26, 27, 34, 43,
45, 46, 51, 52, 54, 55, 56, 58,
63, 82, 92, 93, 151, 157, 160,
164, 165
aprendizagem de, 46
fílmica, 22, 50
matrizes de, 48
verbal, 57
visual, 26, 47, 55, 63
línguas de sinais, 2, 4, 18, 28, 32,
35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 61,
62, 63, 65, 66, 68, 112, 132,
150, 154, 156, 158, 163
registro em, 24
vídeo em, 60

M

mapas mentais, 45, 48
maquete, 48
materialidade, 28, 65
da mídia, 18
meios de comunicação, 29, 53,
162
de massa, 36
memória

coletiva, 35
mensagem, 32, 53, 56, 92
mestrado profissional, 23
metodologia, 21, 27, 43
mídia, 20, 46, 56
estática, 64
uso da, 56
mídia-educação, 46, 51, 52, 56
monografia, 23, 25, 109
multimídia, 50
multimodal, 50, 65

O

olhar, 38, 40, 41, 47, 63, 97, 103,
104, 119, 121, 122, 123, 126,
132, 152, 157
de pesquisador, 55
educação do, 55
olho, 31, 39, 40, 41, 63, 161
ondas sonoras, 40
oralidade, 46, 49, 69
ouvinte, 20, 23, 35, 36, 39, 41, 43,
47, 52, 66, 151
aluno, 41
classe de, 42
educação, 46, 47
experiência, 42
modo, 40

P

pedagogia, 161
surda, 48, 53
percepção, 34, 47, 54, 57
performance, 41, 141

pesquisa-ação, 21, 165
picture-in-picture, 25, 108, 134
pintura, 26, 29, 36, 44, 48, 49, 51,
52, 63, 71
pós-produção, 24, 65, 66, 93, 144,
153
digital, 25
prensa, 29, 30
produção, 18, 22, 26, 27, 28, 34,
37, 61, 155, 163, 165
artística, 27
autoral, 46
de vídeo, 23
em Libras, 23
professor, 20, 21, 41, 42, 44, 45,
46, 47, 51, 52, 160, 161, 166,
196
proximidade, 58, 100, 101, 102,
114, 116, 117, 130, 135, 136,
137, 140, 144, 145, 146, 147,
152

Q

quadrinho, 45

R

recurso
analógico, 45
visual, 45
registro, 24, 29, 32, 35
fílmico, 31
relações, 23, 24, 26, 27, 56, 57, 60,
64, 66, 67, 93, 97, 109, 110,
112, 113, 114, 116, 118, 121,

123, 126, 128, 130, 135, 151,
153, 154, 155
repetição, 58, 94, 95, 109, 114,
135, 137
representação, 24, 46, 49, 61, 67,
68, 157
gráfica, 60
icônica, 24, 28, 61, 67, 68, 69,
70, 71, 76, 112, 155
reprodutibilidade técnica, 34
retórica, 49
visual, 49

S

sala de aula, 22, 44, 45, 46, 47, 50
semiótica, 51, 55
significado, 26
software, 50, 65, 131, 134
surdo, 18, 20, 23, 28, 29, 35, 36,
41, 42, 43, 44, 45, 47, 51, 52,
66, 122, 132, 143, 151, 152,
153, 154, 155, 158, 159, 161,
163, 165, 196
aluno, 39, 41, 47, 48, 52
aprendizagem, 41
ator, 48
classe de, 42
educação de, 20, 23, 39, 40, 51
modo, 40
professor, 42, 45, 47, 51
público-alvo, 62
surdo-memória, 18, 28, 29, 36,
154, 155

T

tecnologia

do texto, 35

tecnologias de informação e

comunicação, 22, 34, 120

televisão, 34, 43, 52, 132, 150

texto, 23, 35, 46, 47, 48, 49, 57,

70, 71, 72, 88, 92, 108, 110,

128, 131, 138, 139, 140, 157

linear, 46, 49

U

ubiquidade, 49

V

variações, 24, 54, 56, 57, 60, 64,

66, 67, 75, 79, 88, 91, 92, 93,

110, 112, 113, 134, 153, 154,

155

verbal, 25, 49

complemento, 50

texto, 44

vídeo, 2, 4, 22, 24, 25, 26, 28, 29,

32, 37, 38, 40, 50, 60, 61, 62,

63, 64, 65, 66, 67, 71, 72, 73,

74, 75, 76, 79, 80, 88, 90, 91,

92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 100,

104, 107, 108, 109, 112, 113,

114, 115, 116, 117, 118, 119,

120, 121, 122, 123, 124, 125,

126, 127, 128, 129, 130, 131,

132, 134, 138, 139, 140, 141,

142, 143, 144, 145, 146, 150,

151, 154, 155, 156, 163, 165,

173, 186

acervo de, 35

analógico, 32

digital, 18, 33, 34, 50, 62, 63

edição de, 65

editor de, 25, 63

em língua de sinais, 18, 60, 62,

66

formato de, 45

principal, 25, 74, 118, 119, 123,

126, 130, 143

produtores de, 28

registros em, 35

repositório de, 37, 65

vídeos digitais, 2, 4, 18, 50, 108,

132, 150, 154, 155

visão, 26, 29, 34, 40, 41, 149, 158

visual, 2, 4, 23, 24, 25, 26, 27, 37,

38, 48, 50, 51, 55, 57, 59, 63,

64, 65, 66, 71, 74, 82, 88, 100,

103, 107, 111, 112, 113, 115,

117, 119, 121, 122, 123, 126,

128, 131, 132, 133, 134, 135,

136, 137, 138, 139, 140, 141,

142, 143, 144, 145, 146, 147,

148, 149, 151, 154, 155, 156,

157, 158, 159, 160, 161, 162,

164, 165, 172, 178, 182

alfabetismo, 55

alfabetização, 53

aprendiz, 45

arte, 27, 63

artefato, 43, 45, 48, 51

captação, 39

composição, 40, 56, 58

- comunicação, 39, 54
- enriquecimento, 44
- esquema, 27
- estratégia, 42, 45, 46, 47, 51
- experiência, 40, 41
- expressão, 27
- imagem, 55
- letramento, 63
- linguagem, 28, 47
- meio, 43
- memória, 34
- mensagem, 53, 56
- modo, 43, 52
- objeto, 43, 46
- produção, 39, 52, 66
- recurso, 41
- renascimento, 29
- sintaxe, 53
- visualidade, 25, 27, 37, 39, 40, 41, 42, 43, 46, 48, 51, 52, 53, 55, 59, 64, 157, 172
 - aprendida, 53
 - itens lexicais da, 61
 - princípios da, 26
 - vocabulário da, 58

X

xilogravura, 30

Sobre os autores



ALEXANDRE ROSADO é graduado em Comunicação Social (UGF), mestre em Educação (UNESA) e doutor em Educação (PUC-Rio), com parte da pesquisa desenvolvida na *Università Cattolica del Sacro Cuore* (UCSC) em Milão.

Professor adjunto na área de Educação e Tecnologia no Departamento de Ensino Superior do Instituto Nacional de Educação de Surdos (INES) nos cursos de graduação e de mestrado. Foi professor do Programa de Pós-graduação em Educação (PPGE) da Universidade Estácio de Sá (UNESA) e da pós-graduação em Educação com Aplicação de Informática na UERJ. Integrou o grupo Jovens em Rede (JER) na PUC-Rio (Departamento de Educação) de 2008 a 2015 e realizou pesquisas no *Centro di Ricerca sull'Educazione ai Media all'Informazione e alla Tecnologia* (2010-2011).

E-mail para contato: alexandre.rosado@gmail.com

Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1967525251066948>



CRISTIANE TAVEIRA é graduada em Pedagogia (UERJ), mestre em Educação (UNESA) e doutora em Educação pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio). Professora adjunta na área de Educação Bilíngue no Departamento de Ensino Superior

do Instituto Nacional de Educação de Surdos (INES) nos cursos de graduação e de mestrado. Foi idealizadora e gestora de conteúdo do site *IHA Informa* no período de 2010 a 2014. Trabalhou na formação continuada e em serviço de professores da Educação Especial do Município do Rio de Janeiro. Em 2015 foi ganhadora do 1º lugar no *Prêmio CAPES de Tese* na área de Educação com estudo sobre didática com alunos surdos. É líder, desde 2015, do Grupo de Pesquisa "Educação, Mídias e Comunidade Surda".

E-mail para contato: cristianecorreiataveira@gmail.com

Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8341110985719702>

Páginas importantes

Instituto Nacional de Educação de Surdos

O Instituto Nacional de Educação de Surdos (INES), com mais de 160 anos de existência, é reconhecido, na estrutura do MEC, como centro de referência nacional na área da surdez, exercendo os papéis de subsidiar a formulação de políticas públicas e de apoiar a sua implementação pelas esferas subnacionais de Governo. Como instituto de educação, atende estudantes desde a Educação Infantil até o Ensino Superior, além de apoiar a pesquisa de novas metodologias para serem aplicadas no ensino da pessoa surda e atender a comunidade e os alunos nas áreas de fonoaudiologia, psicologia e assistência social. O instituto ainda ajuda a inserir o surdo no mercado de trabalho por meio de ensino profissionalizante e estágios.



<https://www.gov.br/ines/pt-br>

Mestrado profissional em Educação Bilíngue (PPGEB)



Mestrado profissional iniciado em 2020 e pertencente ao Departamento de Ensino Superior do INES. Conta com três linhas de pesquisa e 14 docentes atuantes, com processo seletivo anual. Os professores Cristiane Taveira e Alexandre Rosado, autores deste livro, integram a Linha de Pesquisa 1 "Educação de Surdos e suas Interfaces" com pesquisas na área da educação bilíngue de surdos e visualidade, produção de materiais didáticos bilíngues, entre outros temas.

<https://mestrado.ines.gov.br/>

Grupo de Pesquisa "Educação, Mídias e Comunidade Surda"

EDUCAÇÃO, MÍDIAS E COMUNIDADE SURDA

Grupo de pesquisa liderado pelos pesquisadores Cristiane Taveira (líder) e Alexandre Rosado (co-líder). Fundado em 2015 e integrante do Departamento de Ensino Superior do INES.

<https://edumidiascomunidadesurda.wordpress.com/>

Revista Espaço



A Revista Espaço é uma publicação semestral do INES, tendo iniciado sua trajetória em 1990. É publicada de forma impressa e on-line, organizada em dossiês temáticos e aceitando também artigos de demanda contínua.

<http://seer.ines.gov.br/index.php/revista-espaco>

Este livro foi composto com tipografia **Bembo** (corpo 9 e 12),
Calibri (corpo 9 e 13), **Futura** (corpo 14, 18 e 22) e
Helvetica Nue (corpo 14 e 36) com dimensões 14,8cm x 21,0 cm

"Uma gramática visual?", pergunta o cético que por toda vida só conheceu a gramática dos textos escritos. Sim, existe uma gramática visual! Com o devido aprendizado, podemos distinguir os elementos presentes em todo tipo de composição visual. Tais elementos interagem, variam, são transformados pela intenção do artista criador. Conhecer a gramática visual é conhecer a *caixa de ferramentas básicas* para a criação de produtos visuais. Neste livro, vemos que existe uma gramática visual específica para os vídeos em línguas de sinais. É esta gramática que os autores apresentam, explicam e exemplificam na forma de um manual prático.



MINISTÉRIO DA
EDUCAÇÃO



**PÁTRIA AMADA
BRASIL**
GOVERNO FEDERAL